2 OLDALÚ POSZTER • MATRICA • BÓNUSZ DLC-KÓD | **TELJES JÁTÉK: PURE**

PC GURU

MAGYAR… ÁG LEGOLVASOTTABB
JÁTÉKMAG… A

1995 Ft 2011. 11.

TESZT A TÚLÉLÉS A TÉT!
RAGE

BEMUTATÓ A KÖZELJÖVŐ LEGBRUTÁLISABB FPS-E
SYNDICATE

BÉTA MIKOR A POKOL MAGA A PARADICSOM
DIABLO III

MOST POSZTER MELLÉKLETTEL

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

A BOLTI ÁRNÁL JÓVAL KEDVEZŐBB AJÁNLAT, MELYNEK KERETÉBEN MOST ELDÖNTHETED, HOGY AZ ÉV LEGJOBB JÁTÉKAINAK EGYIKÉT, VAGY EGY GAMER JÁTÉKFIGURÁT KÉRSZ-E AZ EGY ÉVRE SZÓLÓ ELŐFIZETÉSED MELLÉ

BATMAN
ARKHAM CITY

NYOLC OLDALAS, EXKLUZÍV TESZT, AMIBŐL MEGTUDHATJÁTOK, HOGY A ROCKSTEADY MÁSODIK BATMANES JÁTÉKA MIÉRT ESÉLYES ISMÉT AZ ÉV LEGJOBBJÁNAK CÍMÉRE. RÁADÁSUL MÉG A GYŰJTŐI KIADÁST IS MEGNYERHETITEK!

ÉRKEZIK A TRÓNKÖVETELŐ?
GUILD WARS 2
Lehetséges, hogy van egy játék, ami végre megszorongatja a WoW-ot?

VÁR RÁD A HAZAI PÁLYA!
IGNITE
Magyar fejlesztők meglepően jó, budget autós játéka a Guru szerkesztőség kedvencei között

FANTASY RTS A MONITOROKON
TRÓNOK HARCA
George R. R. Martin világa most egy hardcore stratégia képében várja a rajongókat

ITT A SZÁGULDÓ CIRKUSZ
F1 2011
Tesztünkből kiderül, hogy mennyit javult a 2011-es verzió a tavalyihoz képest

EVERYTHING AT STAKE. EVERYONE AT RISK.
BATMAN
ARKHAM CITY
2011. október 21. /PS3® és X360®
2011. november /PC/
BATMANARKHAMCITY.COM
Forgalmazza a CNG.HU
BATMAN: ARKHAM CITY software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Rocksteady Studios Ltd. "PlayStation", "PS3", "PS3", and "●" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
BATMAN and all characters, their distinctive likeness, and related elements are trademarks of DC Comics © 2011. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s11)
16
www.pegi.info

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő és játékrovat-szerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő
Kolbert András (Miguel) • miguel@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szalontai Attila (szati)
Olvasószerkesztő:
Takács Gábor (Wilson)
Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft.
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-1) 211-2036

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 16 740 Ft; 6 lapszám: 9 570 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-1) 211-2036

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: Infopress Group Hungary Zrt.
Felelős vezető: Lakatos Imre

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

- ARKHAM CITY
- ... ÉS A TÖBBIEK.

Üdvözlünk mindenkit a denevér havában...

Izgalmas hónap van a **PC Guru** stábja mögött, több szempontból is. Egyrészt kivételes lehetőséget kaptunk, és a világon az elsők között tesztelhettük le a **Batman: Arkham City** című, sokunk által régóta várt játékot. Ez számunkra igen nagy megtiszteltelés, nektek pedig igazi kuriózum, hiszen mindenkinél hamarabb olvashattok az idei év egyik legjobb, ha nem a legjobb játékáról. Persze nemcsak emiatt különleges ez a szám, hanem azért is, mert most tényleg apait-anyait beleadtunk, hogy egy minden eddiginél ütősebb magazint hozzunk össze nektek. Az exkluzív nyolc oldalas Batman teszt csak a kezdet, emellé jár még egy dupla oldalas **poszter**, egy **matrica**, egy kiváló **teljes játék** *(Pure – nem csak a versenyzés megszállottjainak)*, 500 **Arkham City DLC** a leggyorsabb olvasóinknak, illetve **8 bemutató**, **17 teszt** és egy raklapnyi videoteszt, a remek játékokkal és egyedi figurákkal megpakolt **előfizetési akció**ról nem is beszélve.

Habár a felhozatal kétségtelenül impozáns, sajnos minden tervünk ezúttal sem jött össze, és itt-ott bizony komoly kompromisszumokra kényszerültünk. Hiába tettünk meg minden tőlünk telhetőt, a lapzárta időpontjáig nem sikerült tesztpéldányt szereznünk a magyar **Black Hole** által fejlesztett **Might & Magic Heroes VI**-ból, így a minden részletre kiterjedő tesztünkkel várnotok kell a novemberben megjelenő számunkig. A teljes játékra remélhetőleg nincs panasz *(három éve a magazin hasábjain 90%-ra értékeltük a programot)*, ám a minőségnek most ára van, a **Pure** több, mint hat gigát foglal, így Chrisnek jelentősen meg kellett kurtítania a DVD tartalmát: ezúttal elmarad a **Külvilág rovat**, illetve a megszokott szekciók nagy része szintén hiányzik, reméljük, hogy a **8 videoteszt** *(Diablo 3 és Battlefield 3 béta, Arkham City, GoW2, Resistance 3, stb.)* azért valamennyire kárpótolja majd titeket.

Habár részben küzdelmes volt a mögöttünk álló hónap *(el sem hinnétek, hogy milyen macerás folyamat egy poszter engedélyeztetése)*, azért minden nyűg és éjszakázás ellenére igazi élmény volt összerakni ezt a mostani számot, és nagyon bízunk benne, hogy ti legalább olyan élvezettel lapozgatjátok most a **Gurut**, mint amennyire mi készültünk a megjelentetésére. Reméljük, hogy a következő hónapban is sikerül egy hasonlóan tartalmas magazint összekalapálnunk, de addig is, olvasgassatok, játsszatok, és mindenek előtt...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

HÓNAP JÁTÉKA

Batman: Arkham City

Londonig utaztunk, hogy kipróbáljuk, és most 8 oldalas tesztben meséljük el, hogy miért a BAC az idei év egyik legjobb játéka.

HÓNAP BEMUTATÓJA

Elindult a béta: Diablo III

Megérkezett a béta, és szinte mindannyian kipróbáltuk. Élmények öt különböző Gurus író tollából.

HÓNAP MEGLEPETÉSE

The Binding of Isaac

Egy teljesen egyedi indie játék, amire]{redenc mester bukkant rá. Ha bírja a gyomrod, akkor mindenképpen tégy vele egy próbát.

Időről-időre előfordul, hogy egy játék tesztjére a kiadók külföldi központjába kell utaznunk. Bate a Batman: Arkham City tesztje miatt Londonig jutott – te miért, és milyen messzire utaznál el, ha lehetőséged nyílna rá?

Bate

Nehéz a kérdés, hiszen éppen én utaztam Londonig az Arkham City kedvéért, de a játék maga annyira bejött, hogyha megkérnének rá, akkor a 3. fejezetért még a földgolyót is körbeutazom. Egy feltétellel: adjanak kellő mennyiségű Batman képregényt, hogy ne unatkozzak.

Miguel

Tudom, hihetetlenül hangzik, de a korábbi és a mostani állásom miatt már annyit utaztam, hogy én annak örülök a legjobban, ha otthon, a kényelmes kis zugomban tesztelhetek. Na jó, ha GTA V tesztjét Bora Borán rendezik, akkor megemberelem magam, de csak és kizárólag az olvasók miatt.

Chris

Engem könnyű beszéditeni bármivel, szóval nem sok játék van, amire ne mondanék igent azonnal. Talán a Cursed Crusade 2 esetében „véletlenül" lekésném a repülőt, de bármi más szóba jöhet. A repi-ajándékokért még a lelkemet is eladnám.

JohnBart

A munkám okán Stockholmban egész jól kiismerem magam, szóval ha Bate vagy Miguel valami fatális véletlen folytán Chris helyett engem zavarna el a DICE főhadiszállásra, mennék azonnal. No meg az ott tanyázó Notch-csal sem lenne rossz egy Quake-parti...

Wilson

Bármiért, ami a Yakuza és az Ace Attorney sorozattal kapcsolatos: ha erről a két szériáról van szó, bármikor át tudok váltani pirospozsgás tini rajongóba, aki sikítozva ugrik minden apró kis bejelentésre és újdonságra. Csak japántudás nélkül elég nehéz megérteni azokat!

Midnite_

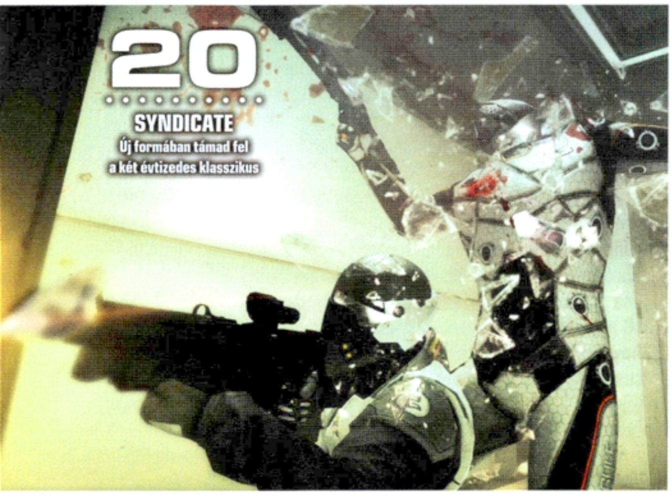
Nagyon szeretek utazni, úgyhogy bárhova elmennék csak azért, hogy ott legyek. Szívesen vállalnám mondjuk a 15 órás utat Las Vegasig, hogy láthassam a Mojave sivatagot meg a többi Fallout helyszínt. És ha majd lesz Hold-turizmus, oda elsők közt váltok jegyet.

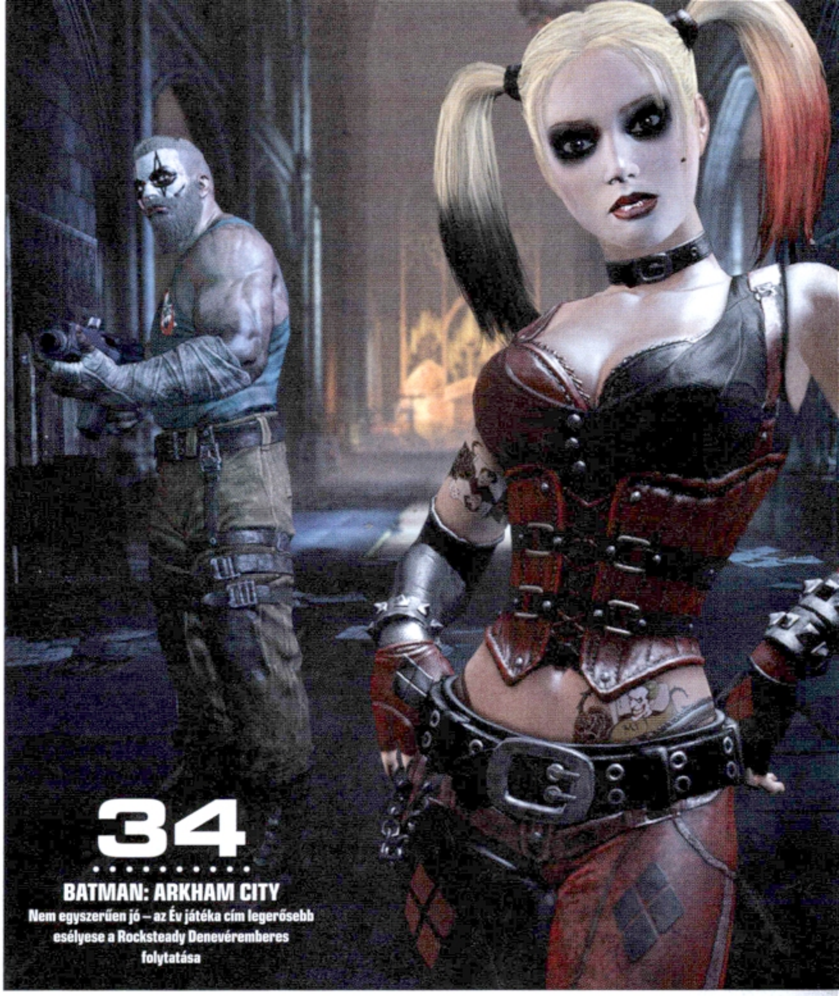
Chocho

Bár sosem voltam egy világutazó, ha egyik nap azzal hívna fel Miguel, hogy irány Texas és a Doom 4 próbanap, nem lenne olyan erő, ami visszatarthatna. De persze egy nyereményüdüléssel is ki tudnék egyezni, mondjuk Egyiptomban vagy a Bahamákon, nem vagyok válogatós.

szati

Hát, a korlátlan keretű benzinkártya, az „élete végéig ingyen ehet gyorsétkezde-láncunk üzleteiben" utalvány, a „minden új Apple termék azonnal az Öné" bón mind a kívánságlistámon szerepel, ezekért a világ végéig is elutaznék.





Tartalom

BEMUTATÓ

008 Hírek
012 Indie hírek
014 Diablo 3 Béta
016 Guild Wars 2
018 Firefall
020 Syndicate
024 Combat Wings: The Great Battles of WWII
026 Carrier Command: Gaia Mission
028 Salem
030 The Witness

TESZT

034 Batman: Arkham City
042 Hard Reset
044 RAGE
047 The Binding of Isaac
048 Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad
050 PES 2011
054 Warhammer 40 000: Space Marine
056 Trackmania 2: Canyon
057 Tiger Woods PGA TOur 12
058 F1 2011
060 Trónok Harca: Eredet
062 Ignite
064 Forza Motorsport 4
066 Star Fox 64 3D / Mistery Case Files
067 Skydrift

HARDVER

074 Hardver hírek
076 MS Explorer TouchMouse
077 Alienware M14x
078 Az AMD Llano architektúra tesztje
079 Hardverbemutatók
080 Windows 8 előzetes
082 Guru ÁlomPC
084 Homok a gépezetben
086 Hardvermentőöv

ROVATOK

068 Top 5 Legjobb vétel
069 Nosztalguru
070 Gondolatébresztő
072 Játékmentőöv
088 Levrov
090 Külvilág

?

DVD-TARTALOM

Kövér Pure a korongon: mindörökké videotesztek!

DIABLO 3 BÉTATESZT

A fél szerkesztőség azonnal belevetette magát a Diablo 3 bétájába, ugyanis abban a szerencsés helyzetben voltunk, hogy az elsők között próbálhattunk ki a zárt tesztszakaszt. Miguel és Chris kipróbálta az összes játszható karaktert, legalább egy tucatszor végigvitték a sajnos elég rövidre sikeredett bétát, majd fogták magukat, s leültek mikrofonunk elé, hogy elmondják, miért is olyan szomorúak, hogy 2012-re tették a megjelenést.

BATTLEFIELD 3 BÉTATESZT

Szeptember végén indult a Battlefield 3 nyílt bétatesztje is, amit bárki kipróbálhatott, ha sikerült megugrani a rendszerkövetelmény által igen magasra pakolt lécet. Eleinte úgy tűnt, hogy csak egy pályán vehetünk részt a csatározásokban, de aztán meghívást kaptunk a járművekkel telezsúfolt Caspian Border nevű térképre is, így aztán mindkettőről videót készítettünk. A kérdés már csak az, hogy ezek után hogyan fogjuk kibírni az október 28-ai megjelenésig.

SPACE MARINE

A Warhammer-játékok hivatalos szállítója úgy döntött, hogy szakít az eddigi bevált Dawn of War szériájával, s egy vérbeli akciójátékot tett le az asztalra. A Relic csapata hihetetlen műgonddal és odafigyeléssel ismét bebizonyította, miért is van jó kezekben a franchise. A Space Marine-ról lehet rosszat mondani, csak nem érdemes. Nem túl szép, nem túl hosszú, nem is túl változatos, ennek ellenére mégis jó játék. Chris és Wilson is elismerően nyilatkozik róla a videotesztünkben.

BATMAN: ARKHAM CITY

Talán már feltűnt a borító, a poszter-melléklet és a nyolc oldalas cikkünk után, hogy ebben a számunkban különösen nagy figyelmet fordítottunk a legújabb Batman-játékra, amelynek tesztjéért Bate egészen Londonig utazott. A két nap alatt, amíg bezárták egy szobába a játékkal együtt, végigjátszotta az egészet és teljesített jó pár mellékküldetést is. Tíz perces videotesztünkben most elárulja, miért lesz érdemes beszereznünk a novemberben érkező Arkham City-t.

VIDEOTESZTEK A DVD-N Batman: Arkham City / Battlefield 3 bétateszt / Diablo 3 bétateszt / Gears of War 3 / Hard Reset / Resistance 3 / Skydrift / Warhammer 40,000: Space Marine

EXTRA AJÁNLAT

PC GURU RETRO

Extráink között megtalálható a PCG Retro rovatunk legújabb alanya, a PC Guru 2003/06-os számának PDF változata, valamint az eddigi összes általunk beszkennelt példány is. Ha pedig már a PDF-eknél tartunk, hadd ajánljuk figyelmetekbe nyomtatható DVD-tokjainkat is, amiket kérésetek eleget téve feltettünk mellékletünkre.

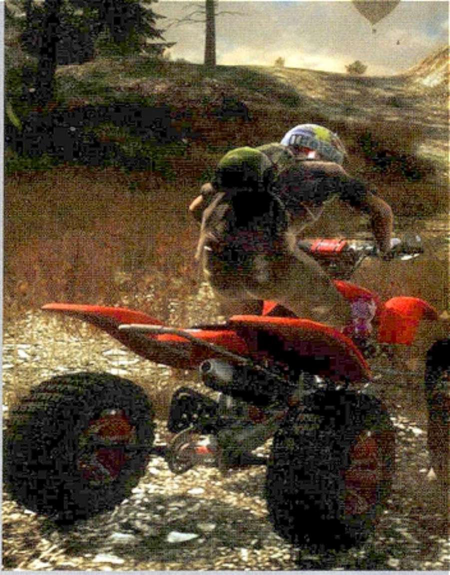
ESET KÓD: 3A9TED

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek, vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a megfelelő helyre beírva teljes verziós programként használhatjátok a DVD-mellékletünkön található változatot. A kód a magazin megjelenési hónapjának elejétől a következő hónap közepéig érvényes.

ÍZELÍTŐ

Kicsit bajban voltunk e havi DVD-mellékletünk összeállításakor, ugyanis PURE című teljes játékunk jókora szeletet lehasított a felhasználható területből. Ennek ellenére nem akartuk, hogy kedvenc témáitok, a videotesztek lemaradjanak a lemezről, így mindent megtettünk azért, hogy a lehető legoptimálisabban használjuk ki a fennmaradt helyet. Ezért kompromisszumot kellett kötnünk, aminek az lett a vége, hogy átmenetileg minden más eltűnt a korongról, így kizárólag videotesztjeinket tudjuk a figyelmetekbe ajánlani.

Ez persze csak ideiglenes állapot, a jövő hónapban (a teljes játék méretének függvényében), ismét találkozhattok majd a kedvenc rovataitokkal. Ismét lesznek háttérképek, külvilág videó, és addig nyúzzuk majd Miguelt is, amíg be nem mutatja nektek az új szerkesztőségünket. Addig is, nézzétek meg az e havi videóinkat, és szórakozzatok egy nagyot a legújabb teljes játékunkkal!



[ÍRTA CHOCHO] **Ha versenyjátékokról van szó, sokszor szinte csak a konzolos autóversenyek jutnak az eszünkbe, pedig PC-n is bőven vannak alternatívák. Mi több, akad olyan is, ami csak annyiban hajaz az autósportokra, hogy ott is négy keréken kell gurulni. Ha érdekel a téma, akkor üdv a Pure-ban és a quadok világában!**

ADATOK

KIADÓ
Black Rock Studio

FEJLESZTŐ
Disney Interactive

MŰFAJ
versenyjáték

MULTI
16 főig

INFO

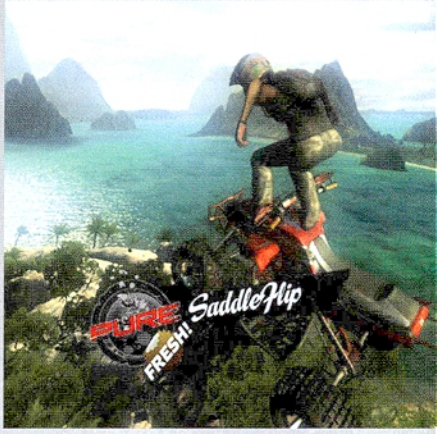
A Pure 2008. szeptember 16-án jelent meg PC-re, Xbox 360-ra és PS3-ra. A 2008-as E3-on elvitte a legjobb versenyjátéknak járó díjat, majd megjelenése után is sorra kapta a kitüntetéseket. A kritikákat összegző Metacriticen 83%-on áll a PC-s változat, ami roppant előkelő eredménynek számít.

Amikor a Pure 2008 őszén megjelent, meglepetésként érte a versenyjátékok rajongóit. Bár az előzetes információk alapján sejtettük, hogy a játék jó lesz, de azt, hogy ügyesen ötvözze az arcade őrületet az akkoriban menőnek számító PS3-as Motorstorm off-road pályáival, nem hogy nem vártuk, de egyenesen nevetséges elképzelésnek tartottuk. Aztán egy szeptemberi napon a boltokba került a játék, mi pedig nem hittünk a szemünknek. „Quados versenyzés, ráadásul a jobbik fajtából? Jöhet!" Fontos kiemelni, hogy hibátlannak ugyan nem lehetett nevezni a programot, hiánypótlónak viszont mindenképpen, mi több, ez a jelző máig érvényes rá, hiszen ha kopaszra töröm a fejem sem tudok megnevezni másik quados játékot az elmúlt három évből. Megjegyzem, annak idején engem is elkapott a sárdagasztó lendület, így külön öröm, hogy most úgy mutathatom be a Pure-t, mint a PC Guru e havi teljes játékát.

A Guru teljes játéka egy olyan versenyprogram, amit még annak is érdemes kipróbálni, aki amúgy nem szeret száguldozni.

PORBÓL LETTÜNK...

A Pure első ránézésre nem több egy versenyjátéknál, amiben kocsik vagy motorok helyett quadok kergetik egymást – a látszat viszont több okból is csalóka. Először is, a különleges témaválasztás ellenére nem csak egy szűk rétegnek készült programról beszélhetünk, hiszen a Pure többek között az elképesztően barátságos irányításáról híres, arról nem is beszélve, hogy nagyon könnyen bele lehet tanulni. Persze mesterré válni itt sem egyszerű feladat, a profi szint eléréséhez sok gyakorlás kell, de ha valaki csupán egy élvezetes és tartalmas játékot keres, akarva sem találhatna jobb alanyt. Már csak azért sem, mert a Pure tökéletes egy- és többjátékos opciókkal lett felszerelve. A szóló játék gerince a World Tour névre hallgató karrier, melyben három játékmódban kell bizonyítanunk a rátermettségünket, egyre nehezedő versenyfeltételek mellett. A Sprintre keresztelt alap versenyzés célja, hogy mi legyünk az elsők, ez viszont csak a kezdet, az igazi buli a



HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

Race és Freestyle módozatoknál kezdődik. A Race ötvözi a két szélsőséget, tehát egyrészt gyorsnak kell lennünk, de mellette az ügyes trükköket is számolja a gép, míg a Freestyle már csak a vakmerő légi mutatványokról szól. Bizony, a Pure tele van látványos és adrenalin-pumpáló pillanatokkal, mint például mikor hatalmasat ugratva állunk kézen, a kormányba kapaszkodva. Mindez természetesen a multiban is a rendelkezésünkre áll, a többszereplős módban 16 kamikáze versenyezhet a szakadékok felett repkedve.

BENZINGŐZ

A játékmenet tehát pofonegyszerű, maximum a különböző trükkök előadása okozhat nehézségeket, főleg, ha éppen azért küzdünk, hogy ne veszítsük el a nyerő pozíciónkat. A koncepcióban viszont az a legjobb, hogy nem csak a játékélmény, de a tálalás is a monitor előtt tart. Ugyan 2011-et írunk, és volt már néhány nagyon durván kinéző versenyjáték az utóbbi időben, a Pure ennek ellenére még most sem vesztett a minőségéből, és máig mindig remekül néz ki. Bár a textúrák is élesek, a pályák pedig részletesek, mégis a sok különleges effektus és a por az, ami igazán egyedivé teszi az összképet. Nincs is jobb annál, mint amikor a teljes futam előttünk robog, és alig látunk valamit az arcunkba verődő homokból. S hogy ennek a gyönyörnek milyen ára van? Nos, szinte semmilyen: ha az utóbbi két év NFS-eivel tudtál játszani, illetve a géped elboldogult az olyan engine-szörnyekkel, mint mondjuk a Crysis, nincs mitől félned, sőt, kötelező, hogy maximumra tornászd a beállításokat! Plusz, ha megteheted, dugj be a gépbe egy gamepadet. Bár billentyűzetről irányítva is élvezetes játékot produkál a Pure, kontrollerrel azért jóval könnyebb trükközni, és ez főleg a multiban jelent előnyt. Zárásként pedig kukkantsatok le az oldal aljára, ahol találhattok pár tippet az induláshoz. Egy kis segítség senkinek nem árthat az első futamok előtt...

ALAPÉRTELMEZETT IRÁNYÍTÁS

FUNKCIÓ	BILLENTYŰ
GÁZ	[W]
LASSÍTÁS / HÁTRAMENET	[S]
KANYARODÁS BALRA	[BAL NYÍL]
KANYARODÁS JOBBRA	[JOBB NYÍL]
ELŐRE DŐLÉS	[FELFELÉ NYÍL]
HÁTRA DŐLÉS	[LEFELÉ NYÍL]
ALAPTRÜKK	[1]
KÖZEPES TRÜKK	[2]
HALADÓ TRÜKK	[3]
SPÉCI TRÜKK	[A]
KÜLÖNLEGES TRÜKK	[Q]
LÖKET	[SZÓKÖZ]
ELŐRE NÉZÉS	[NUMPAD 8]
HÁTRA NÉZÉS	[NUMPAD 2]
BALRA NÉZÉS	[NUMPAD 4]
JOBBRA NÉZÉS	[NUMPAD 6]
ELŐRE BETÖLTÉS	[RIGHT CTRL]
SZABAD NÉZÉS	[NUMPAD 0]
VISSZA	[ESC]
START / SZÜNET	[ENTER]

SÁRDOBÁLÁS KEZDŐKNEK!

[IRTA CHUCHO] **Bár a kedvcsináló cikkben is írtuk, hogy a Pure-t könnyű megtanulni, és élvezet vele játszani, van itt pár hasznos tanács, ami minden játékosnak jól jöhet. Főleg azért, mert a témában nem sok tapasztalatot lehetett szerezni az elmúlt években.**

HOGY IS KEZDJEM?

Ahogy a cikkben is írtam, a World Tour tulajdonképpen a Pure karrier módja, és meglehetősen összetett ahhoz képest, hogy csak egy versenyjátékról van szó. Ahogy belépünk és elkészítjük a profilunkat, rögtön össze is kell szerelnünk a saját quadunkat –, vagy ahogy az okosok és a fejlesztők hívják, az ATV-nket (All Terrain Vechile). Bár a játék felajánlja, hogy összepakol nekünk egy járgányt, a legjobb, ha a választható kategóriák közül a Race típusú motorra mozdulunk rá. Már csak azért is, mert az első pár versenyen nem lesz más dolgunk, mint elsőként beérni a célba, ehhez pedig sokkal inkább sebesség kell, mintsem stabilitás. Alkatrészek terén a program elég részletes tájékoztatást nyújt, illetve minden apróságot a játékosnak kell összeszerelnie. Habár a részleteket illetően jobb, ha a saját ízlésetekre hagyatkoztok, motorból erősen ajánlott az FMF 450cc 4, lévén ez a blokk kifejezetten erős, továbbá jól tűri a boostolást.

HOGYAN NYERJEK?

A Pure egy arcade versenyjáték, így a szabályok sincsenek kőbe vésve. A pályák telis-tele vannak elágazásokkal, amiket elsőre lehet, hogy nem vesztek majd észre, de érdemes kutatni utánuk, ugyanis képesek hatalmas előnyhöz juttatni az embert. Azt viszont már jó, ha az elején tudjátok, hogy ezeket a rövidítéseket kifejezetten a profiknak szánták, magyarán legalább akkora kockázat kipróbálni őket, mint amekkora haszonnal kecsegtet a használatuk. Amire oda kell figyelni, az a kellő lendület és a biztos kezek, mert elég egy rossz mozdulat, és könnyen a porban végezhetjük. Freestyle-ban ráadásul nem elég, hogy ugranunk kell, de illik némi művészetet is vinni az attrakcióba. A Freestyle lényege ugyanis a trükközés, aminek elsősorban a folyamatosság a kulcsa. Amikor egy trükk a végéhez közeleg, megjelenik egy piros jelzés a képernyő közepén. Na, akkor kell cselekedni, és a lehető legeredményesebb mozdulatot összehozni – ez természetesen az aktuális állapottól függ, vagy ráérzünk, vagy nem. Kellenek ösztönök is, nincs mese.

APRÓSÁGOK...

Bár a végére maradt tippek önmagukban nem olyan sarkalatosak, illetve kicsit általánosabbak, azért nem árt, ha átfutunk rajtuk. Ilyen mondjuk az alkatrészek fejlesztése. Általános elv, hogy azt fejleszd, amit használsz. Ha például Freestyle versenyt nyomsz, és el akarod kápráztatni a többieket egy-egy brutális ugrással, akkor a felfüggesztésre és a motorra gyúrj rá, hogy egyrészt legyen ereje a gépnek leküzdeni a meredekebb lejtőket, másrészt pedig kell a rugalmasság a leérkezés biztonságossá tételéhez. Race vagy Sprint esetén is a motorra koncentráljunk, itt viszont már jóval nagyobb szerep jut a kasztninak és az abroncsoknak is, hisz nem mindegy, melyik pályán milyen gumival dagasztjuk a sarat.

Egy dolgot kell még tudni a játékkal kapcsolatban, méghozzá azt, hogy a Pure single player része nem nyújt végtelen szórakozást, a képzett pilóták akár egy hétvége alatt ledarálhatják a teljes karrier módot, ezen túl pedig már csak a multi és a rekordok megdöntése marad. Épp ezért már a játék telepítésétől fogva érdemes rákészülni a többszemélyes élményre oly módon, hogy minél több embert vesztek rá a PC Guru megvételére... akarom mondani minél több havert gyűjtötök össze a játékban. Tény és való, hogy a Pure a kidolgozott és élménygazdag szóló opciót csak afféle tréningként nyújtja, s bár vannak, akik nem szívesen játszanak online, tapasztalatból mondom, hogy megéri belevágni.

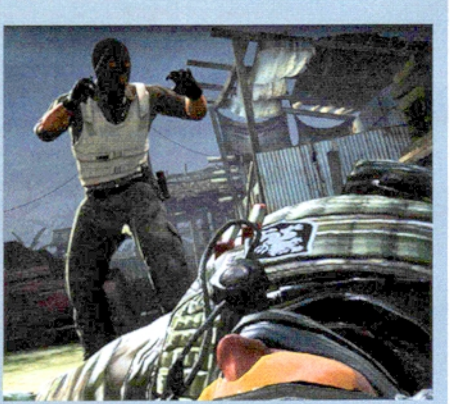
Ennyi lett volna hát áttekintésünk, reméljük, hogy sikerült kedvet csinálnunk a Pure-hoz. Ha szeretitek a versenyjátékokat, kötelező kipróbálni ezt a programot, ha viszont nem, akkor is kellemes kikapcsolódást nyújt a quadozás szabad (és nem annyira hétköznapi) élménye.

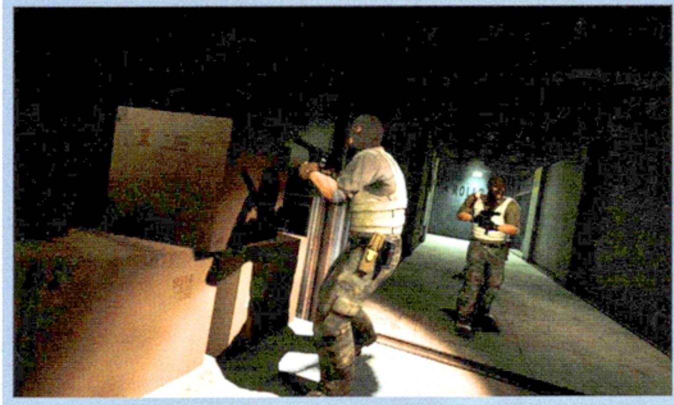
Warco

Már épp elhinném a saját károgásomat arról, hogy a játékipar felett az ötlettelenség vette át az uralmat, mikor jön egy újabb zseniális húzás: a Defiant csapatának ugyanis sikerült egy egészen új szempontból megközelíteni az FPS-műfajt. A háború, a vér és a lövöldözés most is megvan, csakhogy nálad fegyver helyett kamera lesz – ezúttal nem Rambo leszel, hanem haditudósító, méghozzá a kevéssé golyóálló fajtából. Katonák AK-val, menekülő civilek, füstölő házak, sikoltozás – ezt kell lefilmezned és eljuttatnod a világ vezető hírcsatornáihoz, márpedig ez legtöbbször nem valami vidám hullámvasút, ha kicsit figyeljük a BBC, a CNN vagy az Al Jazeera közvetítéseit (és nem a hazai, sapkás haditudósító-celebek munkásságát vesszük alapul, hanem a valódi őrültekét), sejthetjük, miről lesz szó a játékban. Az újrajátszási lehetőség a készítők szerint szinte végtelen, hiszen minden egyes alkalommal más és más kerül a kameránk elé, hiszen mi döntjük el, mi a fontosabb: a harc, a menekülés, a gyilkosok, az áldozatok (vagy hogy mi magunk is a túlélők közé tartozzunk). A közel-keleti és afrikai eseményekre koncentráló játék fejlesztését az ausztrál tévé finanszírozza, így valószínűleg szakmai segítséget is adnak a készítőknek, a feladat ugyanis nem merül ki a felvételek elkészítésében, de nekünk is kell majd megvágni a nyersanyagot, és feltölteni egy online közösség csatornájára – érdekes lesz látni, hogy ugyanazt a konfliktust hány különböző módon lehet majd bemutatni. Morgan Jaffit, a játék vezető tervezője egészen lényegretörően foglalta össze a koncepciót: „már más FPS-ek is kísérleteztek azzal, hogy személyesebb hangvétellel színesítsék a játékmenetet, de mi nem a katonák egymás közti kapcsolatát elemezzük, hanem megadjuk a lehetőséget, hogy véletlenül ráfókuszálj egy katonára, aki gyerekekre lövöldöz épp – ez pillanatnyilag nincs meg egyetlen másik játékban sem".

Újabb Counter-Strike: Global Offensive részletek

Ha valaki egy pillanatig is elhitte, hogy a Valve nem gyúr rá keményen az új CS mókafaktorára, az a cikk elolvasásával egy időben revidiálhatja nézeteit – a legújabb sajtóközlemény szerint immár hivatalosan is a játék része lesz a Gun Game, márpedig ez nagyon jó hír. Mivel akad talán néhány olyan olvasó, akinek lövése sincs, hogy mi ez, és miért jó, elmondom az alapokat: a Gun Game-ben a készítők kidobják a megszokott pénzes részt, és a jó szereplésért (avagy a sikeres killekért) cserébe nem a CS megszokott valutáját kapjuk, hanem fegyvereket, méghozzá egyre jobbakat. A játék elején mindenki egy szál pisztollyal futkározik, és minden sikeres vérontás alkalmával újabb flintát kap, oldalfegyverek, géppisztolyok, sörétes puskák, meg a többi villámló bot, és ha mind megvan, előkerül a legjobb fegyver, a kés – aki elsőként bök meg valakit azt követően, hogy kipörgeti az összes fegyvert, nyeri a játékot. Az eddigi CS-kben csak modként szerepelt ez a játékmód, de a Valve immár Arsenal néven hivatalosan is a Global Offensive mellé csapja. A sajtóközlemény szerint két típus lesz az Arsenalon belül: Arms Race és Demolition – pontosan sajnos egyelőre nem tudni, az utóbbi mit takar, azonban a fegyverkezési verseny minden kétséget kizáróan a Gun Game-et takarja. Amúgy ha túl fiatal vagy béna vagy a Counter-Strike-hoz, a CoD: Black Ops-ban vagy a Modern Warfare 3-ban is kipróbálhatod, az Activisionnak is tetszik ugyanis a jó pár éve létező játékmód.

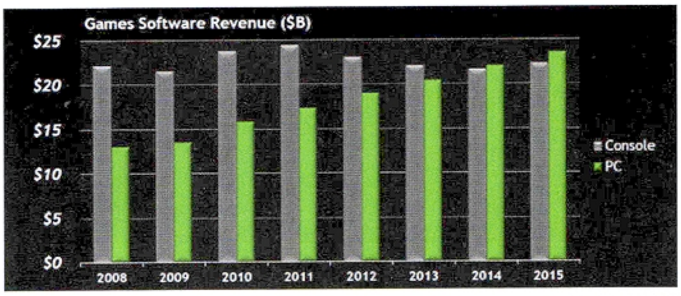




MOSTANÁBAN MINDEN JÁTÉK CSÚSZIK, EZÉRT A THQ FONTOSNAK TARTOTTA BEJELENTENI: NYUGI, A SAINTS ROW THE THIRD NEM KÉSIK.

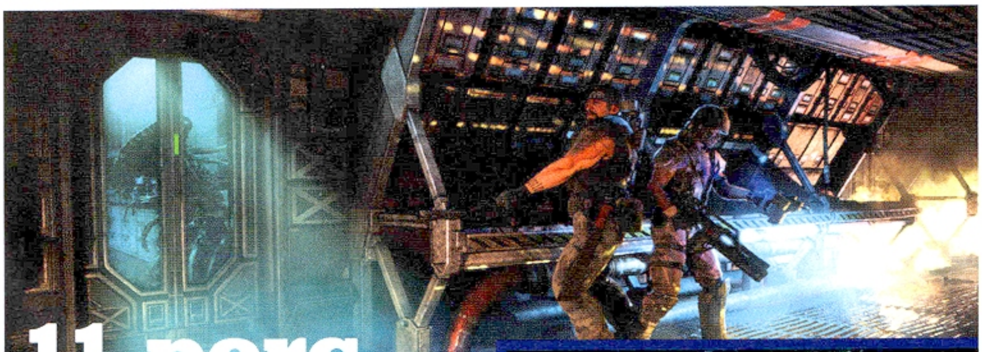
A PC mégsem halott! (427. epizód)

Kicsit már talán unalmas ez a téma, de nem rajtam múlik, most épp az nVidia érezte úgy, hogy világgá kell kürtölnie: van még erő az öreg platformban, hiába nyomkodják a koporsóba egyesek. A szakértői jelentésekre és elemzői... hát, elemzésekre alapozott kijelentés pontosan azt állítja, hogy a következő 3 évben, tehát 2015-ig a játékipar PC-s részének bevételei nemcsak beérik, de meg is haladják majd a konzolos piac teljesítményét. Mielőtt boldogságunkban pezsgőt bontanánk, és nekiállnánk az utcán mindenkit megölelni, mondván „mondtam én, hogy a PC jobb", nézzünk kicsit jobban a dolog mélyére. A PC-s piac következő három évét sajnos nem az új játékok iránt megnövekedő kereslet határozza majd meg, hanem a gombamód szaporodó, magukat ingyenesként hirdető, de valójában mikrotranzakciós rendszerben működő játékok. Ezek ugyanis olyan emberek pénztárcájába is belenyúlnak, akik amúgy akkor sem vennének (eredeti) játékot, ha az életük múlna rajta, viszont pár centet vagy dollárt bármikor kipengetnek valami fontos apróságért az imádott online világukban. Ennek megfelelően valószínűleg a jelentést közlő nVidia sem rendez nagy bulit – viszonylag kevés erős videokártyát lehet eladni egy olyan piacon, ahol a passziánsz futtatásához kellő számolási teljesítmény az elvárás még FullHD-s felbontás mellett. Ha többet akarsz megtudni a témáról, lapozz hátra a Gondolatébresztőhöz, és olvasd el, Stöki mit gondol!

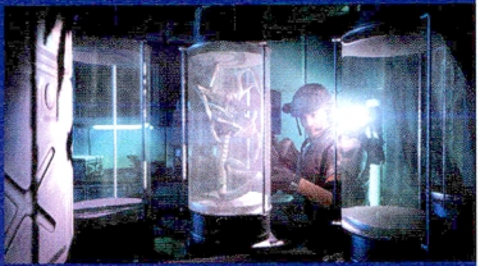


Gordon Freeman visszatér!

Igen, október 14-én megtörténik az, amit mindenki vár: Gordon Freeman, a Half-Life hallgatag hőse visszatér a játékvilág porondjára... de sajnos nem úgy, ahogy azt sokan várnánk. A körszakállas tudós feszítővas helyett ezúttal a kormánykereket kapja kézbe, hogy a Renegade Ops nevű autós-robbantgatós őrület Steam-exkluzív extrája legyen. A dolog nyilván inkább csak egyszerű reklám a Valve-nek, de tény, hogy aki október közepén megveszi a játékot a gőzös piactéren, nemcsak Gordont kapja meg (olyan kicsiben, hogy igazából nem is látszik), de a Half-Life 2 híres homokfutóját is – a játék szempontjából nyilván ez a fontosabb. A neten az egyik hírportál elsütötte azt a poént, hogy „... és ez egyben a Half-life sorozat végét is jelzi", de az olvasók nem voltak humoros kedvükben aznap, kínos magyarázkodás lett a dolog vége.



11 perc rémület



Sajnos papír alapú újságban nehéz visszaadni azt, amit a közelmúltban mindazok átéltek, akik megnézték az E3-ról kiszivárgott Aliens: Colonial Marines videót az interneten. Néhány számmal ezelőtt már mi magunk is hírt adtunk arról, hogy a Gearbox műhelyében erősen hegesztik az egyszer már tetszhalott állapotba is süllyedt játékot, és az akkor bemutatott képanyag mellé igazi csemege az a 11 perc, ami egyenesen a zárt ajtós bemutatóról került nyilvánosságra. Azok, akik esetleg a Duke Nukem Forever alapján ítélnék meg a Gearbox munkásságát, megnyugodhatnak, az Alien-sorozat jó kezekben van, és minden, amit a korábbi cikkben olvastatok, a valóságban is működik. Az új idegen fajok megállják a helyüket, a párbeszédek és a helyszínek jól kidolgozottak, nekem egyedül a csatajelenetekkel volt bajom – a sima alieneket túl könnyen el lehet intézni egyelőre (persze lehet csak azért, hogy a kiállításon ne kelljen a visszatöltéssel bajlódni). Ahogy a mellékelt képek mutatják, a képi világ hangulata szinte pontosan idézi a filmekben látottakat, így a jövő tavaszra ígért játékot már semmi sem menti meg a többmilliós eladásoktól. Szegény Gearbox, szegény Sega.

Készül és szebb lesz!

A Homefront első részének fejlesztőjét, a Kaos Gamest annak ellenére is felszámolták, hogy a játék végül egész kellemes üzleti és kritikai sikert ért el, tehát valamilyen szinten meglepő volt, hogy a THQ a közelmúltban bejelentette – lesz folytatás. Mármint a Kaos munkatársainak nem, őket júliusban szétkergették, de Észak-Korea világuralmi tervei megérnek egy újabb nekifutást. Ennél már csak akkor szaladt feljebb a játékos sajtó szemöldöke, amikor kiderült, hogy a munkálatokra nem kisebb cég mondott igent, mint az FPS-ek jelenkori királya, a Crytek. Cevat Yerli, a Crytek, illetve Danny Bilson, a THQ fejese egyelőre csak óvatosan simogatják egymás szívét olyan nyilatkozatokkal, mint hogy „ugyan még messze a megjelenés, de már most látszik a Crytek hatalmas tapasztalata és az általuk képviselt technológiai fölény", meg hogy „a Homefront univerzuma számtalan lehetőséget rejt, nem csoda, hogy a közönség ennyire szerette az első részt". A megjelenésig senki ne álljon fél lábon, mert 2014. még igen-igen messze van, még az is megeshet, hogy hamarabb foglalják el a fondorlatos kommunisták a fejlett nyugatot, mint hogy a törökök tető alá hozzák ezt a játékot.

SZIVÁROGNAK AZ INFORMÁCIÓK A DEAD SPACE A FEJLESZTÉS ALATT ÁLLÓ HARMADIK RÉSZÉRŐL – AKÁRMELYIK NAP BEJELENTHETIK

A jó dolgokra várni kell

Már-már a kezünk között érezhettük a méltán imádott Serious Sam sorozat legújabb epizódját, azonban szeptember végén kiderült, hogy egy teljes hónapot csúszik a megjelenés – az eredetileg közölt október 18. helyett csak november 22-én jelenik meg a horvát Croteam csodája. „Természetesen a csúszás jelentette extra időszakot is arra használjuk fel, hogy csiszoljunk, amin kell", mondta el Davor Hunski, a csapat vezető dizájnere. „A játék csodásan fest és nagyon jól fut, ezt a plusz néhány hetet leginkább a nehézségi szintek finomhangolására, no meg a kisebb bugok kijavítására fordítjuk majd." Alen Ladavac, a fejlesztőcég technikai igazgatója ennél jóval többet árult el a pontos helyzetről, amikor a játék fórumán a következőket írta egy bejegyzésben: „Az elmúlt néhány napban több olyan visszajelzés is érkezett, ami alapján úgy döntöttünk, hogy inkább csúsztatunk, mintsem jelenlegi állapotában adjuk ki a játékot. Belsős tesztek és a béta eredményei alapján is jobb, ha ráfekszünk még kicsit a hibajavításra és az optimalizálásra." Nézzük a dolog jó oldalát: egyrészt valóban inkább várunk egy hónapot, mint hogy a hibák felett keseregjünk, ráadásul így meghosszabbodott az előrendelői akció a Steamen: aki a megjelenés előtt veszi meg a játékot, 20 százaléknyi engedményt kap a bátorságáért cserébe.

Közpénzből fejleszt a Slightly Mad

Érdekes projektbe vágott bele a Need for Speed: SHIFT-tel elhíresült Slightly Mad Studios – a pillanatnyilag kiadó nélkül dolgozó srácok ezúttal nem elsősorban az ígéretes játékelemek, sokkal inkább a fejlesztés anyagi hátterét biztosító koncepció miatt kerültek be a sajtóba. A C.A.R.S. című munkára ugyanis úgy próbálják meg összeszedni a pénzt, hogy részvényeket bocsátanak ki. Az 5, 10 és 250 dolláros ajánlat a magánszemélyeknek szól, kisebb cégeknek 1000, nagyobbaknak pedig 250 000 a beugró – a „papírokért" a majdani siker osztalékával fizetne a csapat, és ha megnézzük, eddig milyen eladásokkal is büszkélkedhet a csapat, sok félnivalónk nincsen. Előzetes számítások szerint a két éves fejlesztéshez összesen 5 millió dollár kell majd, és ha beüt a siker, a részesedés akár a befektetett pénz három és félszerese is lehet. A C.A.R.S. amúgy egy betűszó, a Community Assisted Racing Sim rövidítése, és ahogy a címből is kiderül, ezúttal online autóversenyben töri a fejét a Slightly Mad. Sajnos képanyagot még nem adtak ki a készülő játékból, de az alapötlet az, hogy a játékos saját karriert építhet a C.A.R.S.-ban, a gokartbajnokságtól indulva kell ugyanis fellépdelni a nagyobb versenykategóriákba – Forma 1, NASCAR, IndyCar, túraautó-bajnokság, és ha kedvünk lesz hozzá, akár terepen is kipróbálhatjuk magunkat. A valósághű vezetési modellel eddig sem volt gond, és már most folyik a pályák és autók licenceinek beszerzése, ennek tudatában már nem is tűnik annyira lehetetlen küldetésnek a Slightly Mad 3 milliós eladási és 50 millió dolláros bevételi elvárása.

Bérgyilkosság elhalasztva

A Ubisoft sem akart kimaradni a nagy buliból, a franciák is beálltak a „PC-n sajnos késik a játékunk" sorba. Hogy ennek mi lehet a pontos oka, talán sosem fogjuk megtudni (a véglegesítés körüli őrületben valószínű sokkal nagyobb fontosságot élvez a konzolos változatokban maradt hibák kijavítása – de ez tényleg csak tipp, lehet, hogy a kiterjedt hardverkompatibilitási teszt a ludas), a lényeg, hogy a szép reményekkel kecsegtető Assassin's Creed: Revelations november 15. helyett decemberben jelenik csak meg. Igen, csak így, pontos nap megjelölése nélkül – szerencsére ez a pár hetes csúszás semmi komolyabb kiesést nem okoz, pont kapóra jön majd a karácsony körüli lazulásban, hogy egy frissiben megjelent játékot tehetünk a fa alá. Egy szeptember végén kiadott videó (no meg a PS3-on kipróbált béta) alapján a multiplayer továbbra is ugyanolyan jó lesz, mint a Brotherhoodban volt, bár azt a néhány karaktert leszámítva sok újdonságot azért nem fedeztünk fel – persze lehet, hogy a végleges változatra tartogatják őket. Mi idebent (mármint a szerkesztőség tagjai, nem a hangok a fejemben) inkább abban bízunk, hogy az egyjátékos kampány kapja meg a sorozattól megszokott remek minőséget és mélységet, de ez már csak decemberben derül ki.

TOP 5

STEAM 09.26. – 10.02.

Dead Island

Meglehetősen viharos startja, és a finoman szólva is széles szórású értékelések ellenére a Techland zombis játéka aratott a héten.

PCG 11.10 **83%**

The Witcher 2: Assassins of Kings

50%-os leértékelés volt épp, de a világviszonylatban számított második helyezés még így is szép teljesítmény.

PCG 11.06 **92%**

Game of Thrones: Genesis

Surranópályán a dobogóra: a GoT a könyv- és sorozatváltozata után a játékos átirat is hasított egy méretes szeletet a tortából.

PCG 11.11 **68%**

Total War: Shogun 2

Lehetett valami a levegőben, ha a Shogun 2 ennyire előretört – lehet, hogy megvette újból az összes rajongó?

PCG 11.04 **95%**

Call of Duty: Modern Warfare 3

Nem tévedés: az MW3 már akkor az ötödik a Steamen, ha csak az előrendeléses adatokat nézzük. Mi lesz, ha megjelenik...

PCG XX.XX **XX%**

HIHETETLEN, DE AZ EA 2011. DECEMBER 20-ÁN A BOLTOKBA KÜLDI A STAR WARS: THE OLD REPUBLICOT – BOLDOG KARÁCSONYT MINDENKINEK!

Bohóckodjunk

Régen adtunk hírt a Payday: The Heistről, pedig előkelő helyet foglal el a szerkesztőség „Jelenjen már meg, a büdös életbe' is" listáján. A lényeg, hogy most megint jó alkalom nyílik az ige terjesztésére, lévén az amúgy nem túl bőbeszédű fejlesztők egy helyre kis képcsomaggal örvendeztették meg a nagyérdeműt. A Vágóhíd elnevezésű pálya visz egy kis változatosságot az eddig megismert bankos-páncéltermes miliőbe, bár nagy kérdés, hogy ki az az állat, aki egy sertésfeldolgozó üzem hűtőkamrájában rejti el Fort Knox minden aranyát. Mindegy, a lényeg, hogy ahol arany van, ott akad egy bandányi bohóc is, aki el akarja lopni azt, és bár Einstein nyilván nem elégedne meg az ok-okozat ilyen szintű leegyszerűsítésével, nekünk, átlagos játékosoknak pont megfelel ez a felállás. Ha minden a tervek szerint megy, az újság megjelenésekor már javában gyűrhetjük a Payday kalandjait, legalábbis akkor, ha PC-n vagy Playstation 3-on játszunk...

Az igazán kemény kihívás

A Minecraft többször is előkerült már az újság hasábjain, és Notch, a fejlesztő gondoskodik arról, hogy ez még sokáig így maradjon. Ezúttal nem a Bethesdával viselt háborúja lesz a téma (bár az is megér egy misét: az indie fejlesztő hiába próbálta elütni a Scrolls szócska felett kialakult jogvita élét egy Quake-kihívással, a Zenimax Media csak-csak perre viszi az ügyet), hanem az az ötlet, ami alaposan felforgatja a Minecraft játékosainak életét az 1.9-es javítást követően: a hardcore mód bekapcsolása után a karakter halála egyben az aktuális világ eltűnését is jelenti. Bizony, nincs mese: minden, amit addig elértél, köddé válik, akár egyetlen rossz döntés miatt. Ha mindehhez hozzávesszük Notch furcsa elképzelését a fejlődési rendszerről (vagyis hogy ugyan villámgyorsan léphe-ted a szinteket, de ha meghalsz, az egész megy a levesbe), akkor látszik igazán, hogy a Minecraft nem feltétlenül a békés felfedezés és kreatívkodás játéka...

Félholt túlélő

Van egy jó hírem, meg egy rossz, kezdem az előbbivel. Szóval az van, hogy a Ubisoft legmostohább körülmények között születő játéka, az előélet ismeretében meglehetősen tragikomikus című I Am Alive több hónapnyi hallgatás után újra életjelet adott magáról, és úgy tűnik, hogy decemberben meg is jelenik. A rossz hír az előző mondat utolsó három szavával kapcsolatos, ugyanis meg is jelenik, de csak konzolra, úgyhogy egyelőre nagyon úgy tűnik, mi PC-sek bukjuk az összeomlott Chicago történetét. Na jó, legyünk igazságosak: a konzolos haverok sem játszanak majd Chicagóban, ugyanis egy kisebb változtatás nyomán immár Haventon városában lesznek kénytelenek kőkorszaki eszközökkel életben maradni. A helyszín (vagyis inkább a helyszín nevének) megváltoztatása nem véletlen, szinte az egész játékot újragondolták a készítők. Fontos például, hogy immár nem csak egy város dől össze, hanem maga a világvége köszön be egy napos reggelen, és ez kölcsönöz némi posztapokaliptikus ízt a játéknak (bár ezúttal legalább az atomháború kimarad). Ebben a magából kifordult valóságban az olyan dolgok, mint egy lőfegyver vagy egy doboz cigaretta hatalmas kincsként jelennek meg, és bizony mindkettőre szükségünk lesz, ha túl akarjuk élni a ránk váró borzalmakat. Alaposan átdolgozták a valósághű elemek fontosságát is: egyetlen golyó elég ahhoz, hogy egy ember soha többet ne álljon fel, de a test tűrőképessége az összedőlt házak megmászásakor is nagy szerepet kap (ha rossz helyen fogy el az állóképesség, az meglehetősen káros az egészségre). Személy szerint bízom abban, hogy a még mindig hatalmas potenciállal rendelkező I Am Alive sikeres lesz az Xbox 360 és a Playstation 3 piacterén (bizony, csak digitális forgalmazás lesz, dobozos változat nem készül a játékból), úgy talán PC-n is kipróbálhatjuk egyszer, milyen is egy amerikai nagyváros romjai közt felfedezni az új életet.

SOSEM PRÓBÁLTAD KI A SIMS 3-AT? MOSTANTÓL EHHEZ ELÉG LESZ EGY BÖNGÉSZŐ IS – AZ EA BROWSERBEN JÁTSZHATÓ DEMÓT ADOTT KI

Az elmúlt időszak, de főleg az utóbbi egy év egyik legerősebb trendjét az egyre inkább teret nyerő önálló fejlesztések, szabadúszó csapatok, összefoglaló nevükön az indie-játékok jelentik, így úgy döntöttünk, hogy mostantól minden hónapban szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. Természetesen várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

Tower 22

Egy fiatal holland vízvezeték-szerelő, Rick Nieuwlaat kicsit sokat játszott a Doom 3-mal, illetve a Resident Evil és Silent Hill játékokkal, így fejébe vette, hogy maga is készít valami hasonlót. Saját maga kódolja az egészet már egy ideje, és a nemrég a YouTube-ra feltöltött első videótól jó páran szívszélhűdést kaptak, beleértve e sorok íróját is. A hangulat a Frictional Games címeit, leginkább az Amnesiát idézi, ami eleve jó ómen, bár ebben a játékban nemcsak menekülni lehet a rémségek elől, le is lehet őket kaszabolni, ha minden kötél (és ideg) szakad. A sztori egyébként egy toronyházban játszódik, egy, leginkább a szovjet érára emlékeztető környezetben, ahol a frissen felvett házmesternek pár nap meló után feltűnik, hogy egy árva lélekkel sem találkozik, így felfedezőútra indul, ami élete legrosszabb döntésének bizonyul. Rick barátunk jelenleg saját csapatot toboroz, olyan szakikat, akiknek bevonásával felgyorsulhat eme ígéretesnek tűnő túlélőhorror-játék fejlesztése.

A Day in the Woods

A puzzle-játékok kedvelőinek figyelmébe ajánlom a RetroEpic friss munkáját, amelyben Piroskát kell elvezetnünk a nagyi házához úgy, hogy a hatszögletű tér elemeit felcseréljük egymással az egy szabad helyet kihasználva, a jól ismert „15-ös játék" tologatós mechanizmusához hasonlóan. A feladatot minél kevesebb lépésből kell megoldanunk, utunkat ellenségek és nem mozdítható akadályok nehezítik, barátok segítik, de bónuszmezők is várnak ránk, amelyeket érintve virágokat, bogyókat gyűjtögethetünk. Igazi agytorna szemnek kellemes látványvilággal, kedves humorral, amit magatok is kipróbálhattok, hiszen a demó letölthető a hivatalos honlapról. A mindössze 5 dollárt kóstáló játék 60 szintet és pár extra opciót is tartalmaz, megfontolandó vétel tehát a műfajra fogékonyaknak.

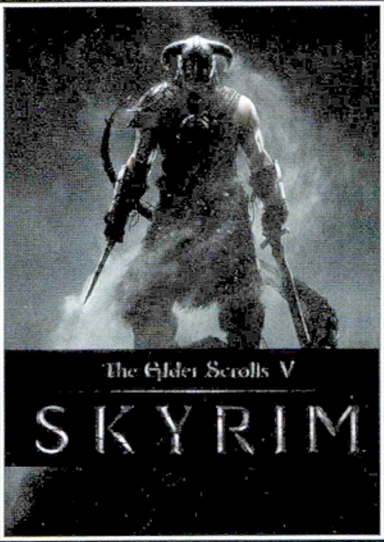
Blockade Runner

A Minecraft sikere sokakat felspannolt, ám semmi nem ambiciózusabb a ZANMGT (hat testvér, Zack, Aaron, Nathan, Micah, Gabriel, Terah) vállalkozásánál. A srácok a Mojang őrülete, illetve annak múzsája, az Infiminer voxelmotorja által megihletve egy űrszimulátor MMOG-t, vagy ahogy ők nevezik, „Multiplayer First Person Adventure Space Simet" építenek. A lényeg egyszerű: a jól ismert mechanizmussal, azaz különféle építőelemekből létrehozhatunk egy űrhajót, amely teljesen funkcionális kívül-belül, így el kell látnunk személyzettel, és meghódítani a végtelen világűrt. Lesznek feladataink a fedélzeten épp úgy, mint küldetéseink a galaxisban, más hajókkal összefogva flottákba tömörülhetünk, hogy aztán a dedikált csatamódban elemekre bontsuk mások bárkáit -- a készítők szerint művük közelebb áll ebben a tekintetben a Diablóhoz, mint az EVE Online-hoz. Jó hír, hogy jelenleg már letölthető az alfaverzió, és akinek megtetszik a dolog, 10 dollár befizetésével nemcsak 50%-ot megspórolhat a végleges árból, de olcsóbban juthat majd hozzá a tervezett expanziókhoz (amelyek például lehetővé teszik majd a csillagközi utazást, vagy épp a bolygókon landolást és az ottani missziókat), sőt a fejlesztés további menetébe is beleszólhat.

NOVEMBER 12-14 KÖZÖTT KERÜL MEGRENDEZÉSRE AZ IGF CHINA 2011, AZ ÁZSIAI TÉRSÉG LEGNAGYOBB INDIE RENDEZVÉNYE.

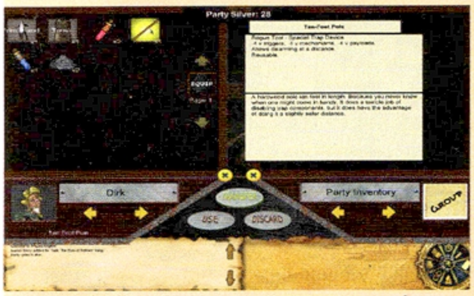
Stockholm indies menni bíróság

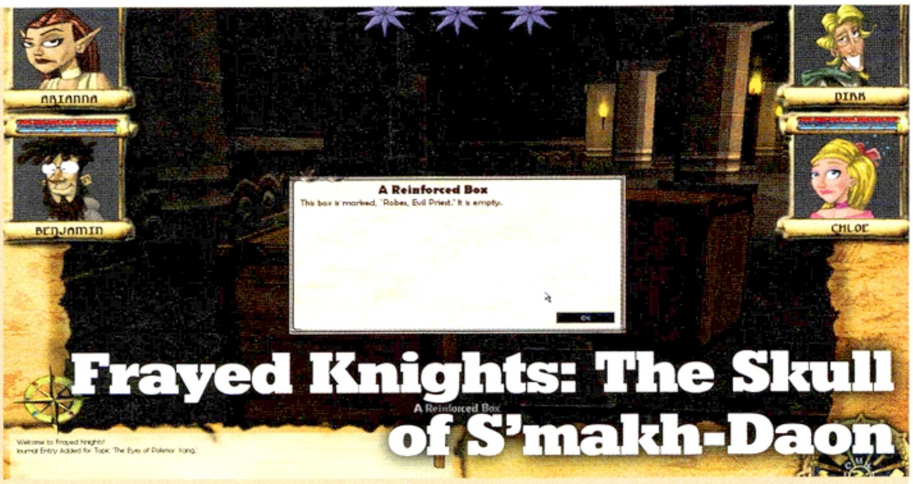
Ahogy arról idei 8. számunkban, jelen rovatban beszámoltunk, a Bethesda beperelte a Minecraft fejlesztője, Markus „Notch" Persson cégét, mondván, a Mojang stúdió készülő játéka, a Scrolls „szignifikáns vizuális, hangi és koncepcionális hasonlóságokat mutat az Elder Scrolls-szériával, és a vásárlók azt hihetik, hogy a játék ugyanazon franchise része." Bár Notch megpróbálta elviccelni a dolgot és azt ajánlotta, hogy oldják meg a problémát úgy, ahogy az a játékiparhoz illik, egy háromfős Quake III meccsen, a kiadó ezt válaszra sem méltatta, így az ügy bíróság elé kerül, ráadásul olyan vádpontokkal, miszerint a Scrolls teaserében látható egy hegység, akárcsak a Skyrimben... Természetesen a végeredményről be fogunk számolni, az viszont már biztos, hogy a multicég gőgje felbosszantotta nemcsak a Minecraft-rajongókat, hanem az egész indie-közösséget – fórumokon, blogokon se szeri, se száma azon bejegyzéseknek, amelyek szerzője esküvel fogadja: soha többé nem vesz egyetlen Bethesda-játékot sem. Márpedig ezúttal nem egy maroknyi, pár ezres vagy tízezres rajongótáborról beszélünk, hanem egy többmilliós, nagyon is erős bázisról...)



Keys of a Gamespace

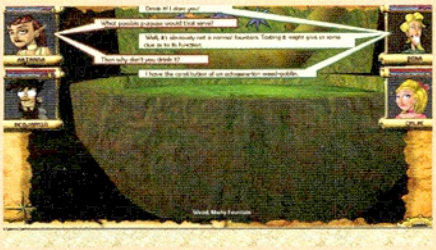
Hűséges olvasóink bizonyára ismerik e sorok írójának vonzódását a nem tradicionális játékokhoz, így azoknak, akik szerették például a Tale of Tales olyan munkáit, mint a Path és a Graveyard, bátran ajánlom a metzi egyetem diákjainak alkotását. Az ingyenesen letölthető, az AGS segítségével létrehozott alkotás egy kézzel rajzolt grafikájú point and click kaland, amely azonban sokkal inkább filozófiai munka: hősünkkel vissza kell utaznunk múltja legsötétebb bugyraiba, hogy kiderüljön, hol rontotta el épp kisiklóban lévő életét. A mindössze félórás bolyongás során két fontos döntést kell meghoznunk, a játék végén pedig ezek alapján kapunk egy kiértékelést, jobban mondva egy kérdést, amin bizony komolyan elgondolkodhatunk. A Keys of a Gamespace-t felnőtt lelkű, az angol nyelvet értő olvasóinknak ajánlom, akik hajlandóak szembenézni önmagukkal.





Frayed Knights: The Skull of S'makh-Daon

Ha minden jól megy, még az idei hálaadás környékén megjelenik az utóbbi idők egyik legizgalmasabb projektjének első felvonása. Az ipar egyik nagy veteránja, Jay Barnson a Rampant Games kötelékében hegeszti immár évek óta ezt a hardcore RPG-t, mely egyrészt emléket állít a 80-as, 90-es évek klasszikus cRPG-inek, másrészt megpróbálja szobánk magányába csempészni azt a hangulatot, ami a baráti társaságban űzött papír-ceruza szerepjátékok közben telepedik a társaságra. A Frayed Knights alapvetően tehát egy csapatalapú, körökre osztott harccal operáló móka, amelyben négy hősünk, Arianna, a mogorva harcos, Dirk, a tökkelütött zsivány, Benjamin, a pap, és Chloe, a szöszi varázslólány rossz helyen, van rossz időben, így kénytelenek önmagukat felülmúlva felvenni a harcot a gonosz minden csatlósával. A játék nagyon masszív: bő 30 órányi kaland, több mint száz, fejleszthető mágia, 16 dungeon és öt nagy, külső helyszín, rengeteg magunkra aggatható cucc, csapdahatástalanító és zárnyitó minijátékok, no meg egy egyedi „drámacsillag" rendszer, amely akcióinkat jutalmazva különleges bónuszokat biztosít számunkra. A jó hír az, hogy ez egy trilógia első része, és a tervek szerint a másik két felvonás is hasonló nagyságrendű lesz, melyekbe ráadásul átimportálhatjuk majd hőseinket is, tehát ott folytatjuk a kalandozást, ahol abbahagytuk. A demó letölthető a hivatalos oldalról, és előre szólok, hogy a grafika ne rémisszen meg senkit: a régi időkre emlékeztető külső mögött egy igencsak szerethető, remek humorú, okos szabályrendszerű és kemény kihívásokkal teli RPG bújik meg, mely valóban visszaidézi a műfaj (többek között a Wizardry-szériával fémjelzett) hőskorát, így ha szereted az efféle szerepjátékokat, bátran tegyél vele egy próbát...



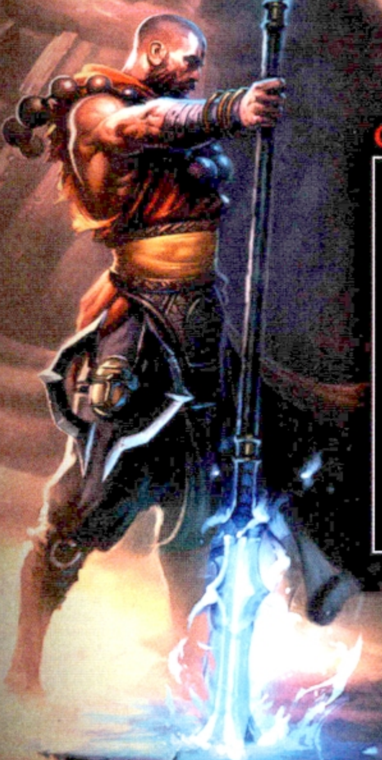
Bár ilyen kicsiben nem túl jól olvasható, de higgyétek el, vicces párbeszédek lesznek a Frayed Knightsban.

A BITBLOT KIVÁLÓ, MA MÁR KLASSZIKUSNAK MONDHATÓ JÁTÉKA, AZ AQUARIA HAMAROSAN IPADRE IS KAPHATÓ LESZ.

BÉTAVERZIÓT KÓSTOLGATTUNK

DIABLO III

VÁRTUK, REMÉNYKEDTÜNK, AZTÁN – DERÜLT ÉGBŐL VILLÁMCSAPÁS – MEGÉRKEZETT: A BLIZZARD VÁRATLANUL ZÖLD UTAT ADOTT NÉHÁNY SZERENCSÉS KIVÁLASZTOTTNAK, HOGY KIPRÓBÁLJÁK A DIABLO III ELSŐ NÉGY KÜLDETÉSÉT. ÖT TESZTELŐ, ÖT ÉLMÉNYBESZÁMOLÓ, ÉS A JÁTÉK, AMI MÉG HÓNAPOKIG NEM JELENIK MEG, DE MÁR ÉVEK ÓTA LEGENDA.



CHRIS EGY ELÉGEDETT MEGSZÁLLOTT

Elég volt néhány pillanat, és már magával is ragadott a hangulat, amely mindig is sütött a Diablo-sorozatból. A (korábban a rajongók részéről sokat szidott) komor képi világ, a hangok és az első pár perc már olyan mértékben szippantja be a szerencsés utazót, hogy a végigjátszás során megszűnik a külvilág. Az öt választható karakter mindegyikét kipróbáltam, de sajnos, amint kezdett izgalmas lenni a játék, véget is ért. Nagyjából a 9. szintet elérve már csak a folytonos farmolás maradt, amivel ugyan felhúzhattam 13. szintig kedvenc barbáromat, mégsem láttam a játék legérdekesebb részeit. Mindegyik karakter más-más harcmodort kíván, távolsági vagy közelharc, tudnunk kell, mikor kell visszavonulni, valamint hogyan és mikor fordíthatjuk előnyünkre a katakombák interaktív környezeti elemeit. A képességek kialakításával is változatosabb, érdekesebb játékmenetet kaptunk. Nincs lefixált képességfa, folyamatosan kapjuk a különféle aktív és passzív képességeket, melyek gyorsbillentyűre pakolása és aktiválása alakíthatja azt, hogy milyen stílusban kívánunk játszani. Komoly limitet jelent viszont karakterünk szintje, ami behatárolja az egyidejűleg használható képességeink számát, ezért aztán a béta során nem igazán érezhettük ennek fontosságát. Hasonlóképp nem tudunk sokat még a rúnákról, melyek nem kerültek be a próbaverzióba, valamint az aukciós házról, ahol akár valódi pénzért is árulhatunk majd tárgyakat. A többszereplős mód viszont nagyon jól működött már itt is, amiben egyszerre négy játékos volt jelen. Ebben a játékmódban már minden földre eső tárgy a mienk, mindenkinek saját loot van, megszűnt végre az idegesítő kapkodás, amit egy-egy Bhaal-run után láttunk.

MIDNITE_ A JÁTÉKIDŐ FENEKETLEN KÚT – ZUHANOK

A Diablo III az évek alatt olyanná vált, mint egy bűvésztrükk: az ősrobbanás óta tartó várakozás aránytalanul felnagyította várakozásainkat, és bár tudtuk, hogy csak képzelőerőnk csap be az újra és újra megtippelt kiadási dátumokban való reménykedéssel, képtelenek voltunk nem ámulattal nézni minden egyes új gameplay videót vagy screenshotot. Hál'istennek most, az epekedés végén happy end-ről beszélhetünk: ugyanis ha a béta megbízható indikátora a végleges verziónak, akkor ez a játék tulajdonképpen tökéletes. A látványvilág a vérfröccsenéstől a könyvekkel zsúfolt polcokig kidolgozott és hangulatos, a harc közbeni hangeffektek egyszerre rémisztők és lelkesítők, a zene még a maga visszafogott hangulatelem mivoltában is odavonzza a figyelmet egy-egy fülbemászó dallammal, a történet kellően pörgős, izgalmas eseményekkel lendít tovább mindig a következő feladatra. A szinkron a Blizzardhoz méltóan profi, a karakterek jól felépített, nyúlfarknyi játékidő alatt is kibontakozó alakok, akik élettel töltik meg a halottaktól hemzsegő, vérfagyasztóan sötét tájakat. A Dio3 egy erős déjà vu, de nem a korábbi részek miatt: olyan érzés, mint amikor elkezdtem WoW-ozni és az még izgalmas volt. Mikor elfolyt játék közben az idő, ahogy magába szippantott a harc heve, a fejlődés hajszolása, a feltérképezendő zónák lehetőségeinek végtelensége. Odébb van még a megjelenés feletti öröm, de már biztos, hogy érdemes várni a bebocsátó üzenetre: „Üdv, barátom! Maradj itt egy kicsit és figyelj…"

BATE AZ ÖRÖK ELÉGEDETLENKEDŐ

A helyzet az, hogy amikor két évvel ezelőtt először próbálhattam ki a játékot a kölni GamesComon, már akkor sem ájultam el a Diablo III nyújtotta élménytől, azonban ezt akkor csak a végtelennek tűnő sorbanállásra és a meglehetősen rövid, alig 15 percnyi játéklehetőségre fogtam. Most megérkezett a béta, és bennem még mindig nem csaptak fel a pokol lángjai, a nagyjából két órányi kalandozást biztosító próbakör csupán határozatlan hümmögést eredményezett nálam. Kétségtelen, hogy a Blizzard most is odatette magát, a design, a hangok, a karakterek animációi mind-mind rendben vannak, azonban valami mégis hiányzott (már ahhoz is, hogy az összes karaktert kipróbáljam). Talán épp a mélység, a rendszer ismerete, ebből ugyanis még nem sokat fed fel a béta. Az új képességrendszer erősségei és gyengéi még nem érzékelhetőek, és ugyanígy a rúnákkal való bűvészkedés erejét is homály fedi (és akkor a többi apróságot még nem is említettem). Hangulat persze van, és a játék közben felidéződött bennem a Diablo 2 megjelenésekor tapasztalt eufória, azonban a béta kikapcsolását követően nem éreztem a húzást, és nem akartam mindenkivel lépten-nyomon megosztani a tapasztalataimat. Persze lehet ez csak egy feltételes reflex, egy önvédelmi funkció, hogy ne éljem bele magam, hiszen hosszú hónapok vannak még addig, míg a végleges változatot végre a magaménak tudhatom. A játék jó lesz, ez szinte biztos, viszont én nem elégszem meg ennyivel, nekem nem jó, hanem zseniális kell, azonban ez a „fokozat" a bétában még nem mutatta meg magát. Szóval várok, és tovább reménykedem.

MIGUEL ÉJJEL ÉRKEZETT

Éjjel egy óra is elmúlt már, mikor – vesztemre – utoljára megnéztem, jött-e valami e-mail. Nos, jött, és ha már így alakult, hajnalhasadtáig elvesztem a Diablo III világában. A következő pár napban zombi-üzemmódra váltottam, és csak azon kattogott az agyam, hogy juthatnék vissza a gép elé, New Tristramba. A béta borzasztó rövid, és a játékmenet részleteiből szinte semmit sem mutat meg, de pont ez a tulajdonsága mutatja már most, mekkora siker is lesz a játék, ha egyszer végre (állítólag 2012. első negyedében) megjelenik: egy meztelenre csupaszított, alig két órás futam is rabul ejti az embert. Az én megszállottságom messze van Chris őrületétől, ettől függetlenül gond nélkül kitekertem az összes karaktert a lehetséges kilencedik-tizedik szintig, láttam, hogy a harcrendszer egyelőre nem teljesen kiegyensúlyozott (a demon hunter látványos, de gyenge, a varázsló és a monk viszont borzasztóan erős), az egyvégtében legyőzött ellenfelek rekordjának hajszolása pedig eddig nem tapasztalt versenyhelyzetet teremt. Jó ómen, hogy semmilyen probléma nem volt a szerverek teljesítményével, viszont intő jel, hogy a gyengének nem mondható tesztgépeink is megfeküdtek néha a tumultuózus jeleneteknél – de épp ezért van a béta, hogy a végleges játékban már ne legyen ilyen gond. Ha egy szóban kellene megfogalmaznom a tapasztalatokat, akkor az előjáték lenne az, mert az amúgy is pattanásig húzott idegekkel türelmetlenkedő rajongók a látottak alapján életük legjobb óráit kapják majd meg a megjelenés után.

JJREDENC ÖRDÖGI VONZERŐ

Stay a while and listen: engem megvett kilóra a játék. Hozza az elód hangulatát (úgy öt perc kellett neki, hogy beszippantson), látványosabb grafikával, remek fizikával, a könnyítések pedig (például az automatizálás a tulajdonságpontok szétosztásánál vagy a skillek feloldásánál) szerintem egyáltalán nem ártottak neki. Az újítások szintén bejönnek, úgy az üst-kocka-kő hármas, mint a remekül kitalált „kraftolás". A karakterosztályoknál nálam a pálmát az a kaszt vitte el, amitől legjobban féltem, a monk – igen élvezetes meccseket toltam vele. Második helyen a tápos varázsló áll, majd őt követi a witchdoctor, nála ráadásul a szinkron, főleg a hímnemű verzió esetében egészen zseniális. A barbár szintén remek, pár régi, ismerős képességgel, egyedül a démonvadásszal nem tudtam még megbarátkozni, főleg az zavart, hogy még hatodik szinten is az alapszintű támadása volt a legszimpatikusabb lehetőség. A kooperatív mód jól működik (főleg a külön-külön potyogó loot tetszett), ráadásul az új skillrendszer miatt könnyű átvariálni aprítós hősünket támogató karakterré. Nekem egyedül a balansszal voltak kisebb problémáim (a mágus például eléggé imbának tűnt, akárcsak egy-két ellenség), de bízom benne, hogy ezeket kisimítják a fejlesztők. Mindenesetre amit láttam, az alapján a Diablo III számomra biztos vétel – nem mintha bármikor is kételkedtem volna ebben. Igen, belátom, bevallom, elfogult vagyok...

GUILD WARS 2

AZ MMORPG HALOTT, LEGALÁBBIS A MOSTANI FORMÁJÁBAN, ÁLLÍTJÁK A HOZZÁÉRTŐK – A GUILD WARS 2 ÉPPEN EZÉRT NEM CSAK AZ ELŐDJÉT IGYEKSZIK FOLYTATNI, DE FORRADALMI ÚJÍTÁSOKAT IS HOZNI AKAR!

Nem túl biztató jövőkép éveket áldozni egy játékra, amely olyan stílusban kell, hogy sikeres legyen, ahol tízből kilencen szinte biztos, hogy elbuknak. MMO-t gyártani nehéz és drága, az elefánt a szobában pedig 2004 óta ott van: ha MMO-t készítesz, nehéz elkerülni, hogy ne a World of Warcrafthez hasonlítsanak, és a sikert ne annak mércéjével mérjék. Az utolsó nagy, tradicionális MMO-nak aposztrofált The Old Republic, illetve a még mindig több évnyire lévő Project Titan árnyékában persze vannak, akik tudnak nagyon sikeresek és népszerűek lenni (Eve Online), és olyanok is, akik mindezt hosszú évek óta csinálják, kvázi ingyen. Ez a Guild Wars: az MMO, ami csak félig-meddig MMO, ráadásul csak egyszer kell fizetni érte.

Márpedig ilyen előfeltételekkel folytatást csinálni úgy, hogy annak még közönsége is legyen, több mint nagy kihívás. Kockázatot jelent maga a piac, a fejlesztési idő elnyúlásával párhuzamosan egyre magasabbra tornyosuló költségek, na meg az elvárások súlya. A Guild Wars felé több is van, a 2005-ös start óta milliók fordultak meg a GW világában és manapság is százezrek vannak online. Hogyan lehet őket, és a szinte fix létszámú MMO közönség maradék, a GW-től eddig távol maradó részét átszoktatni egy új részre?

KIRÁLYVÁLTÁS...

... forradalommal. Ha létezne díj a legambiciózusabb, legmagabiztosabb üzenet kategóriájára, azt idén mindenképp a Guild Wars 2 és az ArenaNet kapná – úgy, hogy a felszínen szinte semmi sem változott, a mélyben viszont annál inkább. Két dolgot kell elfelejtened: a hagyományos MMO-szerepköröket és azt a szöveg-centrikus küldetésrendszert, amely szinte változatlan formában van jelen a stílus hajnala óta.

Amennyiben ki kellene ragadni a leglátványosabb, legegyértelműbb módosítást, az mindenképp az utóbbi lenne. A BioWare megoldása erre az irgalmatlan mennyiségű szinkron, az ArenaNeté a színészkedés.

ADATOK

KIADÓ
NCsoft

FEJLESZTŐ
ArenaNet

MŰFAJ
MMORPG

MEGJELENÉS
2012

STÍLUSMINTA

Guild Wars
2005 (NCSOFT)

?

A fegyverek, a szereplők és a városok is kivételesen kidolgozottak

Eddig, ha meg kellett mentened mondjuk egy falut, akkor odamentél a küldetésadó NPC-hez, átfutottad a mondanivalóját, aztán elrongyoltál a megadott helyre. Most is ezt fogod tenni, azzal a kivétellel, hogy egy: látni fogod, hogy rombolják a falut. Kettő: természetes, magától értetődő cselekmény lesz odafutni és rögtön akcióba lendülni, anélkül, hogy erre valakitől utasítást kapnál, és botra kötött jutalomcsalit lógatnának az orrod elé. Az azonnali küldetésvállalás a játék egészét végigkíséri, hiszen az a világ szerves része: ahogy te, úgy mások is bárhol és bármikor becsatlakozhatnak egy-egy eseménybe. Tehetik meg mindezt azért, mert ezek előfordulása ciklikus, mindegyik több paramétert figyel (az egy területen tartózkodó játékosok számát és fajtáját, az utolsó küldetés befejezésének idejét), és a szerint kapcsolódik be.

Miért is annyira zseniális ez? Például mert nem töri meg az illúziót egy száraz szövegdoboz, de ott van a csapatmunkára való ráhangolás is, hiszen az ember sokkal szívesebben segít másoknak, ha látja, hogy azok rászorulnak, ráadásul egy jóval dinamikusabb, kevésbé művi kaland érzését adja, ahol a kialakult helyzetre és a véletlenszerűségre épül a történet és nem előre letárolt, fix helyre ragasztott bábkarakterekre és papírmasé helyzetekre. Ez a változtatás

persze abból fakad, hogy a Guild Wars 2 jelentősen visszavesz az instance-ok számából és az előző fejezeteknél drasztikusan több és nagyobb közösségi helyszínt szerepeltet, olyat, ahol nem csak egy maroknyi, de több száz, szélsőséges esetben több ezer játékos tartózkodik egyszerre. Pont úgy, ahogy egy „igazi” MMO-ban!

ÉN, A RUGÓ

Ám egy „igazi” MMO magában hordozná azt is, hogy már az első pár szint, illetve a mozgatórugók megismerése után kialakuljon a játékosban az általa választott szerepkör. Van, aki tankként, mindig a frontvonalon küzdve, a lehető legtöbb sebzést benyelve segíti a csapatát; van, aki hátulról támogatja a többieket, gyógyítással, támadásnövelő varázslatokkal, és van a Guild Wars 2, ahol a fentiek szinte egyike sem igaz. Gyógyítani például bárki tud, akár egy tolvaj vagy egy rogue is. Az ArenaNet szerint az MMO-k ezen része egyszerűen már kiöregedett és sokkal izgalmasabb az, ha az adott harc, az adott helyzet dönt arról, hogy kinek milyen szerep jut és nem az elköltött tapasztalati pontok, vagy a jelenleg bejelentett hét kaszt valamelyike. A gyógyítás átformálása az egyik ilyen lépés – például ha lecsapnak, nem halsz meg azonnal, hanem a Borderlandshez hasonló módon a földre kerülsz, és ha bizonyos időn belül elintézel valakit, bárminemű retorzió nélkül azonnal feltápászkodsz. Erre csak rákontráznak a különleges képességek, illetve az egyes skillek kombinálásának lehetősége: egy tűzvarázslaton átlőtt nyíl például lángolni kezd és ezáltal tűzsebzést is okozhat, de ott van a tolvaj... nos, tolvajlása, ahol akár az ellenfélről letépett madártollat vakító eszközként hasznosíthatja újra.

A skilleket ráadásul az aktuálisan viselt fegyver is befolyásolja: maximum két szett között lehet váltani, akár csata közben is, így a rendszer flexibilitása szinte páratlan módon gondoskodik, hogy ne dugig tömött menürendszerrel, ezernyi varázslattal és képességgel kelljen bajlódni, hanem csak azokkal, amiket tényleg érdemes használni, az adott helyzetnek megfelelően. Minden skillt megszerezni bőven lesz idő: az elõd rettenetesen alacsony szintkorlátja 20-ról 80-ra emelkedett, de grindelésre semmiképp sem lesz szükség a fejlődéshez. Még a PvE-ben sem, hiszen a City of Heroes-hoz hasonló sidekick rendszer révén akár két, alapjában véve egymástól rettenetesen nagy szintkülönbséggel rendelkező játékos is képes egy közös szintre hozni magát, így szinte bárhol, bármilyen küldetést elvállalhatnak, bármilyen ellenfelet maguk alá gyűrhetnek.

A PvP különösen érzékeny terület, hiszen az első részt gyakorlatilag megölte az, hogy az egészet az ultramagas szinten lévő, gyakorlatilag legyőzhetetlen céhek tartották uralmuk alatt, így újoncként szinte esélytelen volt boldogulni. A szabályok nagy része ezért repült, sőt, az egyedi skilleket leszámítva mindenki, minden helyzetben azonos pozícióból indul, a teljes arzenállal, így ha valaki fél évvel a start után csatlakozik, ugyanolyan eséllyel vág neki, mint az, aki már a kezdetek óta ott van.

Nagyon ritka, hogy valaki, főleg egy folytatás esetében, felborítja a játékszabályokat, de az ArenaNet nem fél. Lehet, hogy a hardcore Guild Wars rajongók egy rendkívül szűk rétegét elriasztja az, hogy a második rész nagyot nyit az eddig meglehetősen zárt szabályokon és világon, de meg kell tennie. És eddig minden jel arra mutat, hogy a változások nemcsak jók, de egyenesen zseniálisak: talán most végre eljön az az idő, mikor az MMO fronton már nem csak a World of Warcraft lesz a mérce, de a Guild Wars is!

www.pcguru.hu/547

» A GW2 jóval több egy egyszerű folytatásnál, alapjaiban gondolja újra az MMORPG működését. Nem tudni, tényleg forradalmat csinál-e, de a csapat lelkesedése ránk is átragadt!

»WILSON

PRO
Pazar látvány, remek küldetésrendszer, továbbra is „ingyenes”

KONTRA
A szerepkörök eltörlése még okozhat fejfájást, a gépigényét továbbra sem ismerjük

A VETERÁNOK JUTALMA

Nem vész kárba a Guild Wars első részébe ölt játékórák egyike sem: ha minden igaz, az ott megszerzett loot új tárgyakra lesz becserélhető a GW2-ben! Mi nyitható meg ezáltal? Új fegyverek, pajzsok vagy akár állatok is. Az NCSoft nem árul zsákbamacskát, hiszen már most, a hivatalos oldal megfelelő oldalán (bit.ly/mZ1pXt), a karakter nevének megadásával kideríthető, hogy pontosan mire is számíthat egy veterán Guild Wars játékos, ha a kiosztásra kerülő jutalom mennyiségéről és fajtájáról van szó!

TŰZBEN SZÜLETETT

FIREFALL

[ÍRTA JOHNBART]

Bár első látásra a Firefall átlagos tucatlövöldének látszik, a képek ne tévesszenek meg senkit: a Tribes és a Borderlands szerelemgyerekének tűnő ingyenes akciójáték az eddigi hírek alapján igazi nagy durranás lesz!

ADATOK

KIADÓ **Red 5 Studios**
FEJLESZTŐ **Webzen**
MŰFAJ **MMOFPS**
MEGJELENÉS **2011. Q4**

STÍLUSMINTA

Section 8: Prejudice 2011 (TIMEGATE)

Hellgate: London 2007 (EA)

Lábgombaként szaporodnak az ingyenesnek álcázott, de zsebünkből kisebb-nagyobb tételnyi valutát kiimádkozni igyekvő mikrotranzakciós programok: online FPS-sek és RTS-ek, böngészős játékok, a havidíjasról free-to-play modellre váltó produktumok erősítik a felhozatalt, így majd mindenki megtalálhatja köztük a kedvének (és tárcájának) tetsző címet. Bevallom, hogy e nagy tömegben először fel sem tűnt az év végére datált Firefall, az első képek ugyanis nem bizonyultak különösebben maradandónak – a PAX 2011-en azonban ezúttal is bizonyítást nyert a megtestesült gonosz létezésének egyik sarkalatos axiómája (v.ö.: „Az ördög a részletekben lakozik!"), a fenti rendezvényen ugyanis igen szaftos infókat csepegtettek el a masszívan többjátékos FPS-ről…

ENERGIAVÁLSÁG

Jól olvastátok, a Firefall egy masszívan többjátékos FPS (illetve TPS: a két nézet között szabadon váltogathatunk), ami az ígéretek szerint tökéletes keveréke lesz a hangulatos MMORPG-knek és az adrenalindús akciójátékoknak. A tökéletes elegyítésért a csapat ex-Blizzardos arcai és a Tribes-szériát jegyző Scott Youngblood, a jó sztoriért pedig Orson Scott Card felel, bár a „történet + multi" kombóról mindig John Carmack idevágó háromikszes szállóigéje jut eszembe, szóval, ha más nem is, de az ő jelenléte tényleg csak reklámértékű.

Eszerint a 23. században az emberiség egy tökéletes hatásfokú zöld energiahordozót fedez fel: a Crystite-ot (nyugi, én is mindig Crysisnak olvasom), ami gyorsan el is terjed az egész glóbuszon. A Greenpeace azonban nem örülhet sokáig, az anyag ugyanis nincs híján mellékhatásoknak: hamarjában egy brutális energiavihart, az Olvadást szabadítja Földünkre, csaknem lakhatatlanná téve azt. A maroknyi emberiség a maradék lakható területen vegetál, a flóra és fauna torz mutáción esik át, és ha ez nem lenne elég, a viharral együtt egy agresszív idegen faj, a Kiválasztottak is fejünkre nőnek, hogy megszabadítva tőlünk a Földet maguknak tudhassák annak energiakészletét. Fajunk színe-virága persze nem marad tétlen: fegyvert ragad, és nekiáll visszahódítani planétánkat a fenti ocsmányságoktól…

„PÁNCÉLT FEL!"

…méghozzá nem is reménytelenül, dacára ugyanis a számtalan veszedelemnek, a Crystite-alapú haditechnika okán azért ük-ükunokáinkat sem kell félteni. A technológia leginkább a Tribes-ban (vagy az általa ihletett Section 8-ben) látottakra hajaz: ennek megfelelően bár a játék kasztválasztással indul, a képzettség csupán a jetpackkel szerelt Battleframe páncélunkhoz kapcsolódik. Jelen állás szerint harcos, felcser, orvlövész és mérnök felszereléssel vehetjük nyakunkba a világot, melyek mindegyike külön-külön fejleszthető, de bármikor válthatunk közöttük. A rucik mindegyike három alapképességgel érkezik, amiket

PÁNCÉLDIVAT

Manapság már szinte megszokottnak mondható, hogy egy játékban a női páncélok formatervezése finoman szólva is inkább a szereplő szexualitását emelik ki ahelyett, hogy valós védelmet nyújtanának neki, de a Firefall esetében már túlságosan kilógott a lóláb. A különféle jogvédő szervezetek (Amerikai Anyák Szövetsége, Amerikai Nőszövetség, és a többi) panaszaira általában nem adunk, hiszen neki elég az, ha egy szereplőnek nagyobb a melle, vagy kihívóbb az öltözete, és máris rikácsolnak, de most nem erről van szó. A PAX 2011-en a játékosok kezdtek el morgolódni, hiszen – mint az a mellékelt művészi munkákon is látszik – a férfi és női karakterek között számos lényeges különbség is felfedezhető. A páncélhoz tartozó jetpack és óriáscsizma még megfelel, illetve úgy általában a szerkezeti elemek megegyeznek az eltérő nemű szereplőkön, az azonban már sokaknál kivágta a biztosítékot, hogy míg a fickóknak hosszúgatya és normális atléta jut (most ne menjünk bele abba, hogy ez mennyire golyóálló), a csaj már forrónadrágban és a hasát is mutató topban feszít. Ne legyen félreértés, nem változtunk hirtelen bigott erkölcscsősszé, de ez az öltözet tényleg semmi másra nem jó, mint arra, hogy kiemelje, erősítse a női karakter szexuális töltetét. A megoldás is egyszerű: legyen olyan szerkesztő a programban, ahol a játékos kedve szerint öltöztetheti, vagyis jelen esetben inkább vetkőztetheti a karaktereket, így már senki nem szólhat egy szót sem.

aztán mondába illő sikereink után (vagy az in-game valuta Crystite ellenértékeként) továbbfejleszthetünk, lecserélhetünk, illetve újabb slotokkal ötre bővíthetünk. A kínálat nagy meglepetést nem tartogat, a lehetőségek javát kasztspecifikus aktív/passzív képességek alkotják (területalapú gyógyítás az orvosnál, lövegtornyok a mérnöknél, stb.), a magunkkal cipelhető fegyvereket viszont szintén kikozmetikázhatjuk: különleges lőszerrel és új másodlagos módokkal tápolhatjuk fel őket. Az ígéretek szerint egyébként a mikrotranzakciós vonulat csak a Crystite-re, illetve a különleges fegyver- és Battleframe skinek megvásárlására terjed ki, tehát elvileg senki sem tudja plusz dollárok fejében táposabb cuccokkal cipóra verni pajtásait – reméljük, ez tényleg így is lesz.

Az összegyűjtött cuccok eszköztárunkba kerülnek, melyet minket hűen követő és megvédő házi kedvencekkel bővíthetünk ki. Érdemes lesz viszont vigyázni „ölebeinkre", mivel az MMORPG-k zömével szemben embertársaink – speciális lőszer birtokában – simán kicsinálhatják soklábú testőreinket...

„A VILÁG ÁLLANDÓAN VÁLTOZIK..."

Bizony, a Firefall világában a mutálódott állatvilág és az idegen söpredék mellett embertársainkkal is összeakasztjuk a bajuszt, a túlélők ugyanis egymással, és az idegenekkel is vetélkedő hadseregekbe szerveződtek (ez adja is magát, mivel játszható idegen frakció híján igen nehezen lehetne másképp élettel megtölteni a PvP-szektorokat). Mindegyik klán közös Crystite-készlettel, aktív/passzív bónuszokkal, és megosztott kutatási fával várja zászlaja alá a jelentkezőket, melyeket a generálisok teljesen testre szabhatnak (mármint a mutatókat, nem a jelentkezőket), így csupán a vezérkartól függ, hogy a hódításra, a megszerzett területek erős védelmére, vagy épp bányászatra és kereskedelemre fókuszálnak. Igen változatos csatákat sejtet mindez, épp ezért érdekes, hogy nem sokat tudni az elvileg e-sport szintre gyúró PvP-részről: eddig csupán egy tízfős team deathmatchről rántották le a leplet, ami valljuk be, roppant kevés, főleg a masszívan kooperatív PvE tükrében – erről ugyanis jóval többet tudni, az elhangzottak pedig igen jól festenek.

Jelen állás szerint egyedül, vagy ötfős osztagokban állhatunk neki a PvE-terület felfedezésének, mely egy rakás fő- és mellékküldetés lenyomását, illetve az opcionális Crystite-bányászatot foglalja magába (utóbbi voltaképp egy tower defense valutagyűjtés, a bárki által telepíthető bányagép ugyanis minden ellenfelet a közelébe vonz a szöcskétől a tagbaszakadt bossokig), és amiket a Red 5 teljesen dinamikusnak, és állandóan változónak ígér. Eszerint eltérő NPC-kel, ellenfelekkel és szituációkkal találkozhatunk reggel és este (így sokszor nem mindegy, mikor esünk neki egy küldetésnek), az NPC-k tőlünk függetlenül is őrjáratoznak, támadnak (és meghalnak), cselekedeteink pedig erősen kihatnak majd mind a világra, mind az előmenetelünkre. Így, ha pl. cimboráinkkal megmentünk egy várost egy idegen inváziótól, új képességekkel és flintákkal gazdagodhatunk –, ha azonban levernek minket, mint vak a poharat, buktunk egy jelentősebb kereskedelmi központot, amíg vissza nem foglalják azt a játékosok...

TŰZVIHAR

A Firefall egy igen kellemes és jól összerakott stíluskavalkádnak tűnik, ami sikeresen egyesítheti az MMORPG-ket az adrenalindús FPS-akcióval. Az eddigi infók ígéretesek, a Borderlands-szerű cel-shaded grafika jelentős vizuális plusz (még akkor is, ha a dizájn nem is kiemelkedő – úgy látszik ez népbetegség a Tribes-ra hajazó FPS-eknél), a tartalmas PvE pedig hosszú időre lekötheti az MMORPG-kre is fogékony monitorhuszárokat. Az ingyenesség csak hab a tortán – reméljük, hogy a PvP mellett a pénzügyi stratégiát is sikerül jól belőnie a csapatnak, mert ez esetben a Firefall a free-to-play szektor egyik legjobb címe lehet.

TRIBES UNIVERSE

Miután a Firefall Scott Youngblood, a nem túl sikeres, de több tekintetben is iránymutató (pl. már 1998-ban vezethető járművekkel és 32 fős pályákkal érkező) Tribes-sorozat dizájnerének keze alatt készül, különösen mókás, hogy a PAX 2011-en a Tribes-saga legújabb tagja is felbukkant – szintén MMOFPS-ként! A Tribes: Universe a Firefallal szemben inkább a PvP tartalomra koncentrál: a hangsúly a Tribes 2-ből örökölt, járművekkel fűszerezett területfoglalós mókán lesz, melyben valamivel több mint száz (!) játékos hányhatja kardélre a konkurenciát.

www.pcguru.hu/2015

» Az MMORPG-k és a kasztalapú FPS-ek összekeverése igen érdekesnek, és egyben izgalmasnak is tűnik, a játék mögött álló veterán stáb pedig szintén optimizmusra ad okot.

»JOHNBART

PRO	KONTRA
MMORPG és FPS-stílusjegyek jól hangzó elegye, és a dinamikusnak ígért PvE-tartalom.	A képi világ nem túl markáns, a PvP-ről nem sokat tudni, a fizetős mód felboríthatja az egyensúlyt

SYNDICATE™

[ÍRTA MIGUEL]

Eleged van abból, hogy nem tudod, mit válassz? Van megoldás: sokkal könnyebben eligazodnál a fogyasztás útvesztőjében, ha hagynád, hogy a nagy cégek segítsenek neked. Semmi extra, csak kell egy chip az agyadba, és máris elszáll minden gondod. Az ellenállás hasztalan, a Szindikátus tudja, mire van szükséged...

A jövőt megjósolni szinte lehetetlen, nézzük csak meg, mennyire lett igaza a 20. századi sci-fiknek – semennyire. Se tablettába sűrített óriás pizza, se repülő autók, az űr meghódításával is le vagyunk maradva, és az érzékeink vagy végtagjaink hardveres pótlása is inkább a fantasztikum része, mint a tudományé. Egy dolog van, amiben jól haladunk: a globalizáció és a fogyasztás egyre inkább hasonlít arra, amit sokan korábban megfestettek. Sajnos egyre jobban úgy tűnik, hogy ez az a rész, amit ki kellett volna hagyni – elsőre kicsit talán túlzónak tűnhet az az állítás, hogy már most, 2011-ben is az óriásvállalatok uralják az életedet, de bújj csak ki picit a burokból, és nézd meg, mi követi minden napod, és mi uralja az életed. Közösségi oldalak, bújtatott, célzott reklám, nyomkövető telefon – a legendás Syndicate modern feldolgozása szerint 2069-ben mindehhez nem kell más, csak egy rutinműtét, amivel a hihetetlen mennyiségű információt és felhasználói élményt kezelni tudod. Elsősorban tehát a boldogság a cél, azonban a Dart 6 kódnevű implant hatalmas üzlet, a frissítéseket és a szolgáltatások piacát uraló szindikátusok pedig mindent megtesznek az extra bevételért: elsősorban egymás kigolyózásával nyernek újabb és újabb szeletet a hatmilliárdos tortából (a Föld népességének legnagyobb része ugyanis él a chip nyújtotta előnyökkel).

Természetesen az eddig leírtak semmilyen újdonsággal nem szolgálnak azoknak, akik ismerik az 1993-ban azonos címmel megjelent klasszikust – ott az volt a feladatunk, hogy az általunk irányított cyborg-négyessel toljuk előrébb a saját szindikátusunk szekerét: bérgyilkosság, emberrablás, ipari kémkedés, mindezt úgy, hogy egy pillanatig sem válogatunk az eszközökben. 18 évvel ezelőtt sem volt hiány véres játékokban, azonban a Syndicate kiemelkedett a mezőnyből, még úgy is, hogy a visszatekintve egyszerű grafika – 640×480-as felbontás, 16 (!) szín – határt szabott a megjelenítés valószerűségének. Igazából nem is a lángolva rohangáló ellenfelek, vagy a több hordónyi vér emlékezetes, hanem hogy a játékban a brutalitás ugyanolyan alapvető elem volt, mint a különböző fejlesztésekhez szükséges pénz megszerzése.

Mentél és daráltál, mert ha nem, hát az ellenfél dobta oda a darabjaidat a malacoknak

Mentél és daráltál, mert ha nem, hát az ellenfél dobta oda a darabjaidat a malacoknak, és ez igen különleges értelmezést adott a digitális kornak. Egyes vagy nulla, élő vagy hulla – több lehetőség nem volt. Nem

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Starbreeze

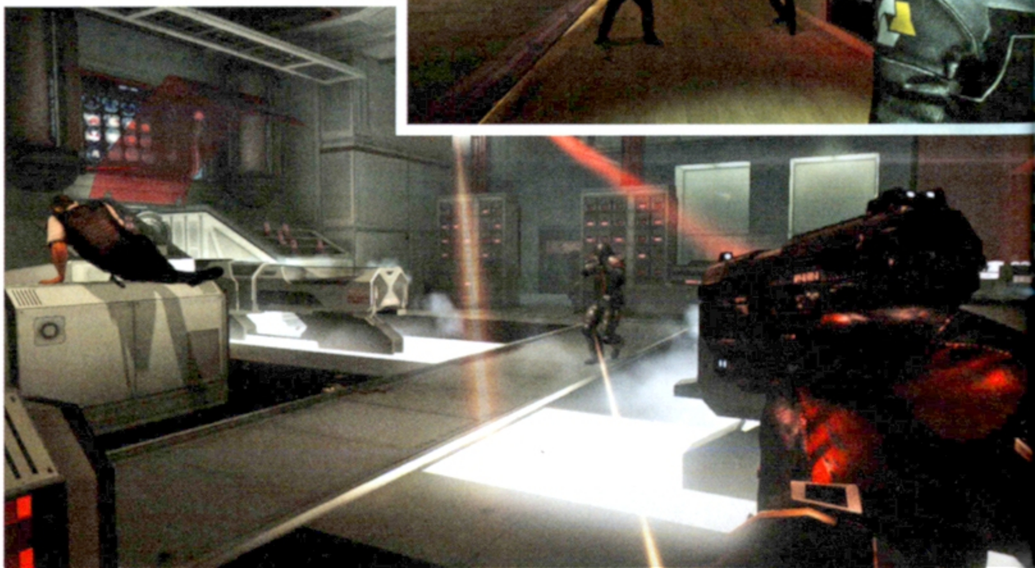
MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2012. 02. 24.

STÍLUSMINTA

Syndicate
1993 (EA)

Crysis 2
2011 (EA)



A különböző szindikátusok biztonsági rendszerei, őrei és katonái eltérő harcmodorral és fegyverzettel színesítik majd a küldetéseket, ráadásul a mesterséges intelligencia készítésénél nagyon odafigyeltek a programozók, hogy ne legyen könnyű dolgunk...

csoda hát, hogy egy generáció agyába égett bele hihetetlen mélyen a Bullfrog zseniális stratégiai akciójátéka, így az is érthető, miért keltett akkora felháborodást az új változat bejelentése, hogy még a Marsról is látszott. Az egyik legmeghatározóbb RTS-ből FPS-t csinál az EA? Botrány! Az első érzések bennem is valahogy így alakultak, még akkor is, ha beletörődtem a megváltoztathatatlanba: a nagy kiadók nem szívességet tesznek a rajongóknak, mikor előveszik a régi nagy sikereket, hanem elsősorban pénzt akarnak keresni, márpedig manapság egy első személyű lövölde jóval könnyebben csúszik a kosarakba, mint valami ködös, időigényes, valós idejű stratégia. Vegyünk tehát egy nagy levegőt, és induljunk neki újra, de immár úgy, hogy elfogadjuk az alaphelyzetet: ezúttal nemcsak irányítjuk az ügynököket, de mi magunk leszünk az ügynök.

GYILKOS VAGY

„Az alapfelállás az volt, hogy bár imádjuk az eredeti Syndicate-et, egy új megközelítéshez az FPS megfelelőbbnek tűnt", mondja Neil McEwan, kreatív igazgató. „Azt a játékot nem az tette naggyá, hogy izometrikus nézetben irányítottad az embereidet, vagy hogy a fejlesztésekhez szükséges pénzt is magunknak kellett előteremteni. Nem, a Syndicate-et a brutalitás és az izgalom miatt szerettük, a Starbreeze csapata pedig mindent megtesz, hogy ezt átmentse az új részbe." Neil nem mond hülyeséget, ráadásul már az alaphelyzet is azt sugallja, hogy a svédek ráéreztek a lényegre: az általunk alakított főszereplő az Eurocorp szindikátus egyik ügynöke, vagy inkább gyilkosa, bizonyos Miles Kilo. Neki is jutott egy a fent említett Dart 6-os chipből, azonban az ő agyában a katonai változat kattog, amivel nemcsak a bevásárlást intézhetjük el, de akár mások agyába is bejuthatunk, hogy ott aztán felborogassuk az erőviszonyokat.

Első pillantásra azonban nem ez tűnik fel, hanem a fegyveres játékmenet finom csiszolása – van előnye annak, hogy az EA mostanában kicsit lelépte az FPS-piac többi versenyzőjét. Amiatt nem kell izgulnunk, hogy a lövöldözéssel gond lesz, a kapott élmény ugyanaz, mint a Crysis 2-ben vagy a Battlefieldekben, szerencsére egy fontos elemmel kibővítve. „Nyilván nem hagyhattuk ki, hogy a régi, ikonikus fegyvereket visszategyük a játékba", mosolyog Neil. „Lesz UZI, lángszóró, és persze a Gauss gun is visszatér – ha nem hiszed, nézd meg a bejelentéskor kiadott művészi munkát az álarcos fickóról: az a hatalmas puska, az a Gauss – és hidd el, szükség is lesz rá."

Ha valaki volt olyan szerencsés, hogy kipróbálta az eredeti játékot még a múlt évezredből, az sejti, mire gondolt a fejlesztő: a Syndicate kemény volt akkor is, és most sem lesz egyszerű. A nehézségi fokot szánt szándékkal a megszokott fölé tolják, de szerencsére nem alattomos eszközökkel, egyszerűen csak okos ellenfeleket programoznak a játékba. Kicsit olyan, mintha az élet szeretetét kódolták volna a gép fegyvereseibe – legalábbis a saját életüket nagyon féltik: alig csattan el a közelükben néhány golyó, és máris a fedezék mögé bújnak, ráadásul nem teszik meg azt a hatalmas, de a

a legrosszabbul őrzött titok

Persze, nem kellett nagy jóstehetség ahhoz, hogy tudjuk: az EA előbb-utóbb elő fogja húzni a Syndicate-et a kalapból. A kiadó nem arról híres, hogy ha pénzt lehet valamiből kiszedni, akkor azt veszni hagyja, így aztán nagyjából tíz éve várja mindenki, hogy végre mikor jön meg a hivatalos bejelentés. 2008. nyarától kezdtek szivárogni az információk: „Az EA és a Starbreeze is elég nagy ahhoz, hogy ez-az kicsusszanjon az ajtó alatt", mondja Jeff Gamon, az EA Partners egyik képviselője, „de semmi komolyabb szivárogtatás nem volt. Egyszer a szinkronszínészeket kereső cég véletlenül elejtett pár mondatot a történetről, de ez volt a legkomolyabb eset. Ennek ellenére valamiért tényleg a Syndicate-et tartja mindenki a játékvilág legrosszabbul őrzött titkának. Szerencsére most már nem félünk semmitől – jövő februárban megjelenik a játék, és akkor minden kiderül."

Remélem nem csak minket emlékeztet ez a jármű a '93-as változat lebegő reklámdrónjaira

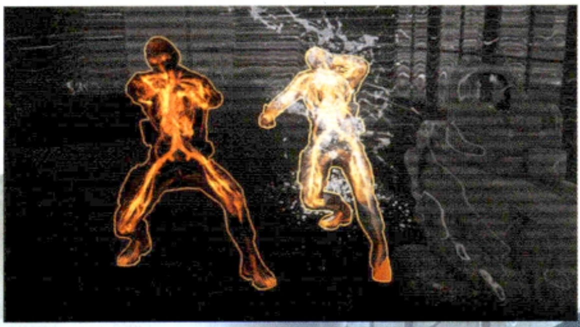
Akármi is történik a kép szereplőivel, fontos, hogy mi a kiváltói legyünk a cselekménynek, ne az elszenvedői...

hasonló játékokban megszokott szívességet, hogy időnként kikukkantanak a takarásból csak azért, hogy egy-egy jól irányzott fejessel leszedhessük őket. „A cél nem az volt, hogy megkeserítsük a játékosok életét, hiszen nem alattomos dolgokkal operálunk, nem teszünk újjászülető egységeket a hátad mögé, vagy ilyesmi. Nem, egyszerűen csak rákényszerítünk arra, hogy kihasználd a képességeidet, hiszen az ellenfeleid is pontosan ezt teszik majd – mindent elkövetnek, hogy te maradj a földön, és ne ők." Itt kap szerepet a korábban már emlegetett brutalitás: a cél az, hogy mindent bevess, amid csak van, és bár megpróbálhatsz óvatoskodni, az lesz a vége, hogy a sarkadra lép az ügyesen együttműködő őrség. Szerencsére a fegyverek mellett a Dart 6-os is segít majd abban, hogy ne kelljen állandóan a visszatöltést indító gombot nyomogatni. Ráadásul a fejlesztők ígérete szerint eltérnek a mostanában megszokott megoldásoktól, és a Syndicate nem lesz olyan, mint a nagyanyád, nem fogja majd a kezed folyamatosan az egész kaland alatt – egyszer megmutatják, mik a lehetőségeid, aztán nincs több utalgatás, színezés, segítő üzenet vagy állandóan megjelenő help menü (egy személyes kitérőt, ha megengedtek nekem: VÉGRE!).

AGYMENŐK

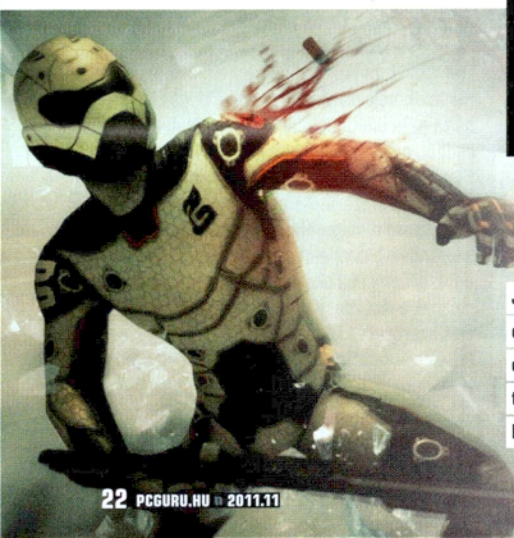
Breaching, avagy behatolás – így hívják azt az extrát, amivel Miles chipje több egy átlagos modellnél. Egy gombnyomás, és máris a velünk szemben álló agyában turkálunk, és azt teszünk, amit csak akarunk. Egyelőre három lehetőség ismert, öngyilkosság (Suicide), a hűség (Allegiance) és az egy szóban csak nehezen magyarítható Backfire. Az öngyilkosság egyszerű és látványos, amint átvesszük az irányítást az ellenség egy tagjának Dart 6-osa felett, a (nekünk) jó irányba terelve a biteket elérhetjük, hogy pisztolyt ragadjon a szerencsétlen, és golyót repítsen a saját fejébe. A hűség eggyel komolyabb, mert ugyan a pisztolyra harapós befejezés itt is megvan, de mielőtt ez megtörténik, az alany még a sajátjai ellen fordul – akár három-négy társát is a pokolra küldheti, mielőtt maga ellen fordítja majd a fegyvert. A Backfire (az angol kifejezés azt takarja, mikor egy fegyver visszafelé sül el) ennél picit összetettebb: egyelőre csak annyit láttunk, amit a neve is mutat – meghekkeled a bohóc fegyverét, és amint elsüti, meglepődik (de nem csak ő, hanem a körülötte állók is csak pislognak egy darabig), de az ígéretek szerint a végleges játékban ez a képesség ennél jóval többet ad majd. A fejlesztők el is hintenek egy lehetséges alkalmazást – a neten szeptember végén közreadott trailerben látszik egy nagydarab, pajzsos alak. Na, őt például úgy is legyőzhetjük, ha messziről kicsit megcsavargatjuk a páncél beállításait. Az előtte/utána összehasonlítás több mint látványos, hiszen a trükk előtt visszapattannak a lövedékek, utána meg... Tudjátok, mint forró kés a véres-csontos vajon.

A Dart Vision (alsó kép) sokat segít majd az igazán mély slamasztika túlélésében, de csak akkor, ha lesz elég energiánk a működtetéséhez



Az egyes képességek használata természetesen nem végtelen, egy-egy alkalom után várnunk kell picit, míg visszatöltődik az energia, ráadásul az egyes támadások eltérő pihenőidőt követelnek meg, így nem elég gondolkozás nélkül egy halomba dobálni a specialitásainkat, elkél majd némi tervezgetés is. Az agyunkban elhelyezett chip természetesen fejleszthető is, igaz nem a '93-ban megszokott, tudósos-feltalálós módon, hanem egyszerűen. Lelőttél valakit, akinek a tiedhez hasonló, speciális áramköre volt? Sétálj oda a hullához, kapcsolódj rá az agyára, és lopd el a programkódot...

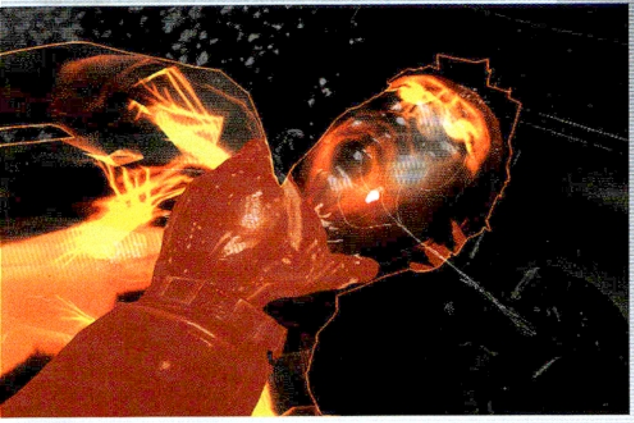
Látszik, hogy a Starbreeze nem kockáztat nagyobbat, mint kellene. Semmi olyat nem kapunk majd, amit máshol ne láttunk volna már, de a végeredmény tényleg hozza a brutális harcot, főleg, ha azt vesszük, hogy tucatnyi képességről még nem is tudunk, ráadásul a chipes ügyeskedésen túl is van világ (személyes kedvencem volt, amikor nekifutásból csúszásra váltva odasiklottunk az egyik katonához, kirántottuk alóla a lábát, és amint vízszintesbe került, már



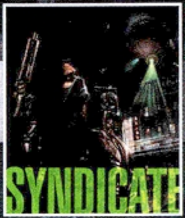
cartel – a másik syndicate

Jól időzített a svéd játékipar egy másik szereplője, a Paradox is: az eddig jobbára csak történelmi stratégiákban jeleskedő fejlesztő-kiadó az EA bejelentésével nagyjából egyidőben adott hírt Cartel nevű játékáról, ami Shams Jorjani vezető fejlesztő elmondása szerint sokkal inkább tekinthető az eredeti Syndicate folytatásának, mint a másik svéd csapat, a Starbreeze fejlesztése: izometrikus RTS-nézet és gazdasági mikromenedzsment is lesz – ezek a svédek nem hisznek abban, hogy csak az FPS lehet siker...

CARTEL



alapozó



Bérgyilkosság, betörés, emberrablás – jellemzően e három dolog határozta meg az 1993-ban megjelent eredeti Syndicate küldetéseit. A legendás fejlesztőcsapat, a Bullfrog második legnagyobb dobása volt ez a játék a Populous mellett, de ez a két játék jól példázza, miért csodálja mindenki Peter Molyneux őscsapatát a mai napig: két teljesen eltérő koncepció, két tökéletesen ellentétes helyszín és idősík, két egymással közel sem rokon célközönség – mégis mindkét játékból örökké tartó legenda lett. A Starbreeze hatalmas terhet vett a vállára azzal, hogy nem az RTS-vonalat viszi tovább, de az új irányvonal (a konok rajongókat leszámítva) csak addig zavaró, amíg meg nem tudjuk a részleteket.

fejbe is rúgtuk). Ráadásul, ha tényleg az összes fegyvert megkapjuk, és forgócsöves géppuskával meg lézerpuskával rohangálunk majd, hamar visszajönnek gyermek- illetve fiatalkorunk szép emlékei.

Ha nem adod szép szóval, elveszem erővel, avagy gondolatolvasás mesterfokon...

A RENDSZEREN KÍVÜL

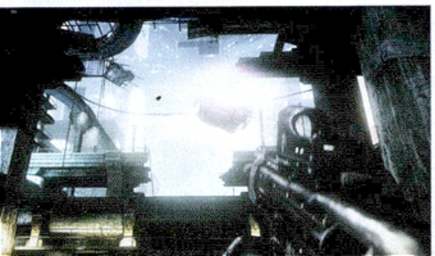
Ha kicsit úgy érzed, hogy a készítők nem hagynak más utat, csak az erőszakét, nem tévedsz nagyot. A Syndicate első nekifutásra mindenkit az épp mostanában nagy sikert arató Deus Ex-re emlékeztet, azonban fontos különbség a két játék között, hogy ott a készítők nem FPS-t készítettek, hanem egy olyan játékot, ahol volt helye a saját döntéseknek. A jövőre megjelenő Syndicate nem tervez ilyesmit, itt a pergő akción van a hangsúly. Mondok egy példát, mi volt még ilyen: a Max Payne első része. Na, mi volt ott, amitől még jobb lett a sok gyilkolás? Bizony, időlassítás – örüljünk, mert a Starbreeze ezt is belerakja a most készülő játékába. A Dart Vision név alatt futó, látvány szempontjából leginkább a Batman: Arkham... játékok detektívmódjára hajazó funkció akkor kapcsolható be, ha jól használjuk a fent leírt chipes lehetőségeinket, és ha lehet hinni a fejlesztők MI-t dicsérő ódáinak, bizony nagy szükségünk lesz minden egyes plusz másodpercre, ha élve akarjuk megúszni a kalandot.

> Ha úgy érzed, hogy a készítők nem hagynak más utat, csak az erőszakét, nem tévedsz...

A Syndicate azonban nemcsak arról szól majd, hogy hozzánk hasonló chipagyúak ellen megyünk. A Los Angelest és New Yorkot is érintő kaland során olyanokkal is tengelyt akasztunk, akik nem fogadják tárt karokkal a jövő lehetőségeit, és nincs elektronika a szürkeállományuk helyén (talán még a Facebookon sincsenek fent). Nos, velük szemben a technológiai hókuszpókusz annyit ér, mintha a Titanic legénysége hajszárítóval próbálta volna odébb hessegetni az alattomosabb jéghegyeket. Ha ehhez hozzávesszük, hogy a társadalom szó szerint alsóbb rétegei (a gazdagabb, Dart 6-tal szerelt népek egy steril platformon épített városban élnek, magasan a régi, lerobbant lakóházakat elfogláló maradiak felett) meglehetősen rosszul élik meg, ha valaki az informatikával jön: egy dolog, hogy fegyvert ragadnak, de ráadásul nem is nagyon figyelnek oda, mi kerül a kezükbe. Tudni akartad, milyen érzés lehetett zombinak lenni a Dead Islandben? Na, most majd átérzed, mikor tucatnyi, pisztollyal, késsel, vasrúddal, kis túlzással kapával-kaszával felszerelt ember szalad feléd csak azért, mert szerintük nem a hétzenés digitális karóra jövőbeni megfelelője az, amitől teljesebb életet élhetsz.

Nem olyan nagy baj, hogy az EA-nek van már némi tapasztalata az FPS-ek terén...

Ez az ellentét az a kitörési pont, ahol a Starbreeze sikerrel ugorhatja meg azt az akadályt, ami a sima, agyatlan shootereket választja el a mondanivalóval megrakott, emlékezetes játékoktól. Nyilván ma még nincs ekkora szakadék azok között, akik hagyják, hogy az internet, a média és a fogyasztás belefolyjon az életükbe, illetve azok között, akik inkább távol maradnak az okostelefonok és a szociális média világától, de jól látszik, hogy az a hatás, amit ezek a vívmányok gyakorolnak majd a jövőnkre sokkal valóságosabbak, mint amit az átlagos sci-fi szerzők gondoltak néhány évtizeddel ezelőtt. Ha egy percre elengedjük magunkat, az sem tűnik lehetetlennek, hogy egyszer majd tényleg gyilkosok üldözik azokat, akik ellenállnak a fogyasztási kényszernek. A történetről eddig nem sokat tudunk, de az azért sejthető, hogy nem csak az lesz a cél, hogy technológiát lopjunk a konkurenciától, vagy, hogy halomba lőjük a chipteleneket, akik nemcsak menekülnek, de ellenállnak. Egyelőre csak az biztos, hogy Miles Kilo egy gyilkos, egy olyan cég alkalmazásában, aminek az a célja, hogy letarolja a piacot – ha szép szóval, reklámmal nem megy, hát erővel látnak neki. Mindent a vásárlókért, ahogy mondani szokás.



www.pcguru.hu/2183

»Első nekifutásra borzasztó ötlet az FPS-es újítás, de ha a függöny mögé nézünk, már megnyugtató a látvány – igaz, hogy csak nevében Syndicate, de játéknak legalább ígéretes.

»MIGUEL

PRO	KONTRA
A brutalitás, mint alap hangulatelem megtartása nem rossz ötlet, és a hackelésben is van potenciál	Februárig lesz időnk megemészteni, hogy kiherélték a '90-es évek egyik legjobb koncepcióját...

COMBAT WINGS
THE GREAT BATTLES OF WWII

[ÍRTA WILSON] **Négy, Afrikába, Angliába, a Szovjetunióba és a Csendes-óceánra kalauzoló kampánnyal, hatvan repülőgéppel és alaposan feljavított látványvilággal szeli ismét a második világháború egét és legfontosabb hadszíntereit a Combat Wings sorozat!**

Ha léteznének videojáték-régészek, és nyalóka méretű ecsettel finoman letámogatnák a port a kilencvenes évek videojátékairól, egy mára már szinte teljesen eltűnt stílus nyomaira bukkannának – úgy hívták őket, hogy repülőgép szimulátorok. Rendben, az IL2 még mindig állja a sarat és néhanapján más is beköszön süvítő rotorral, de a mennyiség és a minőség terén tapasztalható látványos eltérés után kétség sem férhet hozzá, hogy repülős játékot gyártani manapság nem szokás, mert (a pár ezer fős keménymagot leszámítva) senki sem kíváncsi rá. Milyen piacra akar akkor becsobbanni a szinte megjegyezhetetlenül hosszú névvel megvert Combat Wings: The Great Battles of World War II? Arra, ahol a sufnipilóták szerint a hőkövető rakéták és az intelligens bombák azoknak a gyáva senkiházi alakokaknak valók, akik sose fogják megtapasztalni, milyen is az igazi háború.

AVIÁTOR

Nota bene: a fenti bekezdés nem az én véleményem, hanem valami, amit a City Interactive mondott. Az a kiadó, amely az elmúlt tíz év során mindent megtett azért, hogy a budget játékokat felsorakoztató polcok lehetőleg roskadásig legyenek az aktuálisan népszerű stílus ilyen-olyan torzszülöttjeivel, elsősorban a világ összes létező és kitalált terroristáját szerepeltető FPS-ekkel. Ilyen lápvidékből kimászni teljes re-branding nélkül gyakorlatilag lehetetlen, hacsak az ember nem szór pénzt a problémára. A Sniper esetében ez egy ütős motort (Cryengine 2) és pár, a korábbiaknál a munkájukhoz jobban értő grafikust jelentett, a – és ezt a nevet akkor utoljára írjuk ki hosszan – Combat Wings The Great Battles of World War II esetében pedig ugyanezt, csak mellé még bejön egy vadítóan jól kinéző géppark, na meg a második világháborús téma, amit ezen a stíluson kívül már jó régen hat láb mélyre temettek. A Combat Wingsnek persze megvan a maga gyökere, hiszen ott az első rész és a brit ütközeteket feldolgozó kiegészítő: novemberben a rendes, teljes értékű folytatás jön.

A City Interactive komolyan veszi a második világháború feldolgozását: az új Combat Wings nem egy, hanem rögtön négy kampányt is tartalmaz, a korai Call of Duty részekhez hasonló módon váltogatva az egyes fejezetek és szereplők között. Mert hiába a szimulátor stílus, itt bizony vannak főszereplők. Lehet, hogy nincs komoly háttértörténetük, kidolgozott személyiségük vagy teátrális monológjaik, de nem is teljesen arctalan katonák.

Kezdésnek ott van a Britanniáért folyó csata, ahol a kiképzésről érkezve, totális zöldfülűként kéne epikus csatákat vívni a Luftwaffe könyörtelen pilótáival, amint azok épp rojtosra próbálják bombázni nem csak a szigetek partjait, de lehetőleg a sűrűn lakott területeket is. Az elsődleges ellenség szerepét ezért leginkább ők, na meg a náluk butább, de annál hatékonyabb V1 rakéták jelentik.

A ködös Albiont a melegebb, porosabb és valamennyivel halálosabb Észak-Afrika követi. Veterán pilótaként a fekete kontinens végeláthatatlan sivataga fölött repülve a RAF színeiben az Afrika Korps sokat látott gépeivel, és az azokat kormányzó tapasztalt öregekkel kell valamit kezdeni. A valami általában a gépük füstcsíkkal díszített dugóhúzóba küldését jelenti, de az is megteszi, ha szimplán halálos sebességgel csapódnak az óceánba. Ha a legváltozatosabb frontot kellene megtalálni, talán ez lenne az, hiszen

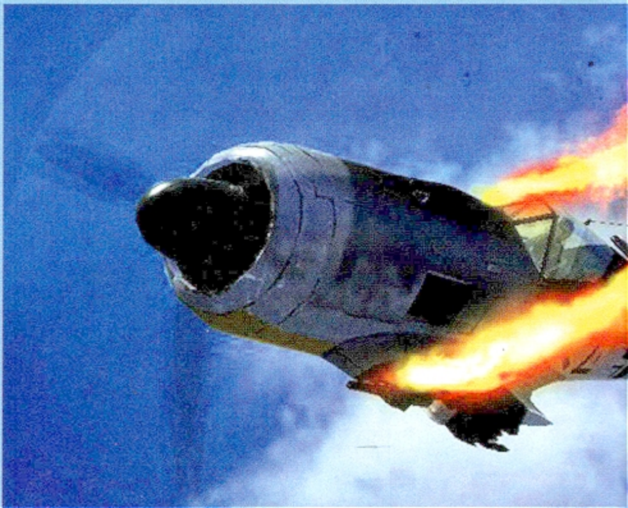
ADATOK

KIADÓ
City Interactive
FEJLESZTŐ
City Interactive
MŰFAJ
Szimulátor
MEGJELENÉS
2011. 11.

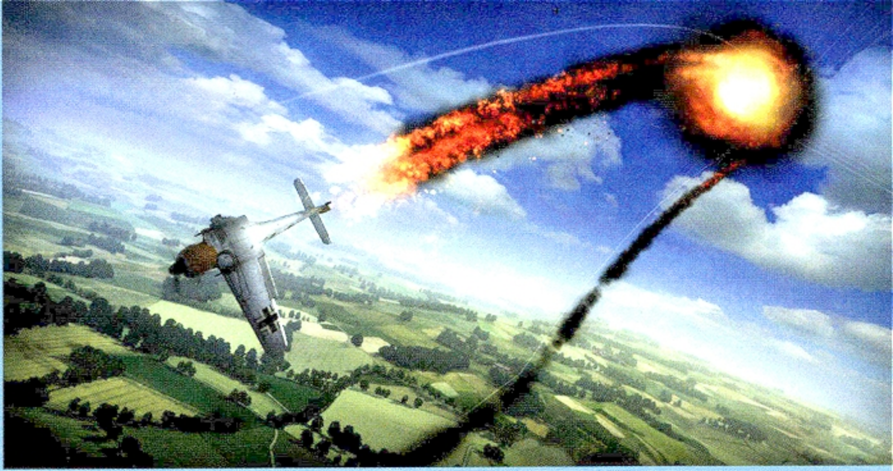
STÍLUSMINTA

European Air War
1998 (MICROPROSE)

Il-2 Sturmovik
2001 (UBISOFT)



A részletes sérülési modell következtében a Combat Wings aktuális installációja jóval több lesz egyszerű arcade virgonckodásnál



A táj és a földi egységek modellezésére külön odafigyeltek a készítők

TOP5 REPÜLŐGÉPSZIMULÁTOR

spitfire ace

A Spitfire Ace-t a világ legnagyobb túlzása lenne a legjobb 2. világháborús fejlesztések közé tenni, de játéktörténelmi jelentőségű cím: ez volt az egyik első játék, amit valami, később stratégiákat gyártó Sid Meier tervezett és programozott!

secret weapons of the luftwaffe

Ahogy a Spitfire Ace, úgy a SWOTL is játéktörténelmi jelentőségű, de a saját lábán is megáll. Igazi klasszikusról van szó, amely 225 oldalas kézikönyvével, küldetésszerkesztőjével és grafikájával örökre bevéste magát a kék ég nagykönyvébe!

jane's combat simulations wwii fighters

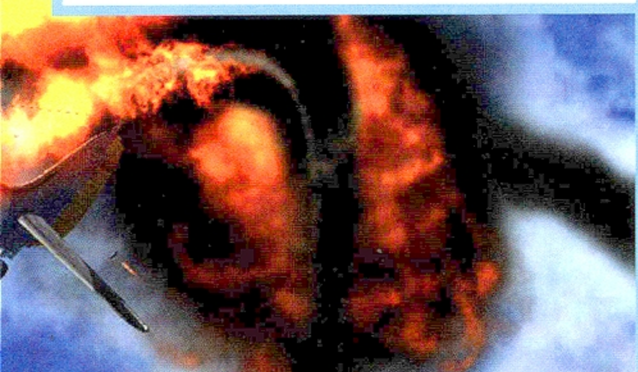
Talán kevesen emlékeznek arra, mikor a repülős játékok egyik legaktívabb képviselője az Electronic Arts volt. A sokat látott Jane's sorozat a második világháborút is meghódította, kevés, de annál jobban vezethető géppel, izgalmas csatákkal!

european air war

Ha kilencvenes évek, akkor MicroProse: az SSI mellett ők voltak azok, akiknél már a név garantálta a minőséget. '98-ban minden összejött nekik: az EAW-vel valós fizikát, történelemileg hiteles tájat és gépeket, teljes testre szabhatóságot raktak egyetlen játékba!

il-2 sturmovik

A szimulátorok haláltusájának végén kiadni minden idők egyik legjobb szimulátorát ironikus dolog, de az IL-2-re tényleg illik ez a leírás. Ha stílust nem is, mércét mindenképp teremtett, hiszen mind a mai napig ő az etalon, minden próbálkozást hozzá mérünk!



az épp nem a legvígabb napjait élő Tobrukon túl a Földközi-tenger német konvojait is ripityára kell lőni, sőt, még El Alamein ostromában, Montgomeryt támogatva is megmutathatja az ember, hogy nem csak a nőkhöz és a tábori toalettek mögött főzött pálinkához, de a nagyipari mészárláshoz is ért.

Ezek után a keleti frontra átruccanni fiatal és ambíciózus szovjet pilótaként már szinte igazi nyaralás... lenne, ha a nácik épp nem a Szovjetuniót próbálnák maguk alá gyűrni – még szerencse, hogy a tél és más tényezők (például a gépeden lévő gépfegyver) közbeszólnak, és egészen Berlinig lesz módod visszakergetni a gaz németeket. Ezt követően még utazunk egy utolsót, a végső állomás már a Csendes-óceán, ahol közvetlenül a japán támadás előtt kellene megfogni az ellenséget Midwaynél.

FÖLÖTTE, MÖGÖTTE

A kampányok ugyan újabb és újabb helyszíneken játszódnak, más és más gépeket mutatnak be, de egy közös kapocs van – az, hogy a Combat Wings még mindig félárkád játék, vagy fél szimulátor, ahogy jobban tetszik. Gyönyörűen és a valós paramétereknek megfelelően szerepelteti a gépeket, az utolsó csavarig gondoskodva a hitelességről, sőt, repülés közben még odafigyel a fizika alapvető törvényeire is, de sokkal intenzívebb, sokkal filmszerűbb annál, mint amit az ember egy lassú, döcögős és körülményes szimulátortól elvárna. Ezt erősíti az Ace funkció is: olyan ez, mint az izzadtságszagú izompólós versenyjátékok boostja, ad egy extra löketet és a célra tartja a gépet. Nemcsak a kamera, de az irányítás tekintetében is, hiszen képes befolyásolni a gép röppályáját, ami remekül jön akkor, mikor az ember úgy szeretné a létező összes bombáját és más munícióját egyetlen célpontba durrantani, hogy közben lehetőleg ne kenődjön szét a talajon. Könnyű dolga persze senkinek sem lesz, hiszen a macska-egér játék itt nem a távolból, hanem mindig testközelből zajlik, ahol szinte már látni a grimaszt a másik pilóta arcán – remélhetőleg először és utoljára.

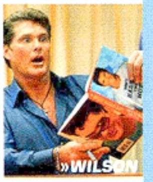
Az erőviszonyok valamennyire még fel is boríthatóak: minden küldetés rendelkezik legalább egy olyan másodlagos feladattal, amely általában egy új, sokkal erősebb gépet nyit meg, ráadásul azzal egy korábban már teljesített misszió is újból elvégezhető, ami egy 60 gépet számláló arzenál esetében nem éppen elhanyagolandó momentum. Ahogy az sem, hogy az erősebb, életrevalóbb és technikailag fejlettebb gépekkel még az olyan trükkök is kivitelezhetőek, mint a másik hajtóművének vagy épp cockpitjének kilövése – mindkettő ugyanazt a célt szolgálja, de az elhalálozás sebessége és formája más.

És ha már forma: a Combat Wings kifejezetten jól néz ki. Nem csak egy City Interactive játékhoz képest, de a piac maroknyi más repülős címét tekintve is. Történelemhű, az utolsó apró viskóig hiteles tájra persze ne számítson senki, de az összhatás mindenképp lenyűgöző, legyen szó nappali vagy éjszakai küldetésről, afrikai vagy angliai hadszíntérről.

A City Interactive ugyan a Combat Wings The Great Battles of World War II-vel se fogja megfogni az Isten lábát, de mindenképp látványos, bátor és kifejezetten tetszetős előrelépés ez, egy alapvetően nem a minőségre szakosodott kiadónál, ráadásul egy olyan stílusban, ahol csak szűk keretek között lehet nagy sikert elérni. Kihívóinak alacsony száma miatt is érdemes lenne rá figyelni, de a látvány, az akció és a változatosság hármasa révén önmaga vívta ki a jogot, hogy azt mondhassuk: irány a kék ég!

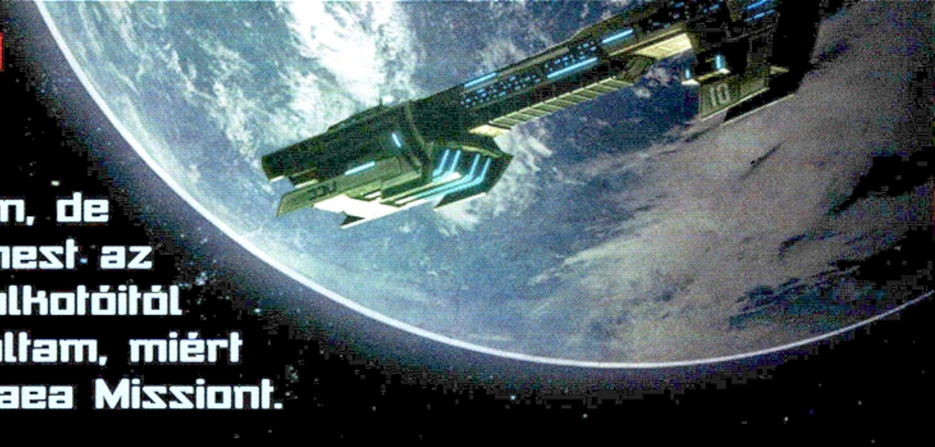
www.pcguru.hu

» Ha leírjuk, hogy II. világháborús, félárkád repülős játék, mindent elmondtunk, de az új CW van annyira látványos és tartalmas, hogy rajongókon túl a kezdők is adjanak neki egy esélyt.



PRO
Kifejezetten látványos, négy kampány van benne és hatvan repülőgép

KONTRA
Az Ace módot túlzásba is lehet vinni, ami elronthatja a küldetéseket



[ÍRTA JOHNBART]

Egy klasszikus sci-fi akció-stratégia modern, de hű feldolgozása egyenest az Operation Flashpoint alkotóitól – ezzel össze is foglaltam, miért várjuk kíváncsian a Gaea Missiont.

CARRIER COMMAND
GAEA MISSION

Még pár hónapja a PGO-n volt szerencsém beszámolni róla, hogy az ArmA3-at jelenleg is bőszen kalapáló Bohemia Interactive több játékával is kitörni igyekszik a katonai sandbox-akciózás skatulyájából. A haditerv két címre támaszkodik: a polgári repülésre fókuszáló, minden kocapilótát megkönnyeztető repülési modellel érkező Take on Helicoptersre, illetve a sokkal izgalmasabbnak hangzó Carrier Commandre. Bár a stratégiai akciójáték-hibrid eddig nem igazán került rivaldafénybe, az E3 óta lényegesen több információ jutott a hírszerzés birtokába – alant ezeket foglaljuk össze, hogy Ti is megtudjátok, miért érdemes odafigyelni erre a sok szempontból formabontó címre!

Az alapötlet nem tegnap született, de ilyen magas szintű technikai megvalósításra csak most nyílik lehetőség

ÜDV AZ ÚJVILÁGBAN!

Mint az a bevezetőből sejthető, maga a koncepció persze nem új: a program a (többek között) PC-re, Atarira és ZX Spectrumra kiadott, 1988-as Carrier Command ráncfelvarrásának tekinthető, melyben egy futurisztikus anyahajó kapitányaként szelhettük a habokat, feladatunk pedig egy másik (a miénknél nagyobb, szebb, jobb, de főleg erősebb) hordozó darabokra lövése volt, melyet a játéktérként szolgáló szigetvilág ellenlábasunktól való elhódításával, majd az azokon kialakított hátország logisztikai támogatásával teljesíthetünk. Korát megelőző koncepció volt ez, egyszerűen túl hibrid ahhoz, hogy szárba szökkenjék az akkori játékvilágban (bár a Battlezone-sorozat és a Hostile Waters erősen hajazott rá) – nem csoda hát, ha újszerűnek hat. Tudta ezt a BIS is, így a 2012-es verzió játékmenete érdemben nem változik, eltérés csak a technikai megvalósításban és a történetben keresendő.

Utóbbi szintén az adaptációs vonalat erősíti, az ugyanis P.D. Gilson Gaea: Beyond the Son című regényének feldolgozása. Eszerint a nem túl távoli jövőben bolygónk két szuperhatalma, a United Earth Coalition és az Asian Pacific Alliance atomfegyverekkel áll neki politikai nézeteltéréseik elsimításának. Felperzselt Földünk lassan lakhatatlanná válik, így mindkét frakció igyekszik maga mögött hagyni azt, hogy tiszta, sugárzásmentes lappal kezdjék újra egy másik élettér szétrombolását. Az ideális jelöltnek a Taurus-hold ásványkincsekben gazdag szigetvilága tűnik, a UEC így nem rest rögtön egy jól felszerelt, bár tapasztalatlan legénységgel ellátott anyahajót átdobni a planetoidra, hogy kolonizálva mind a 33 szigetet, saját zászlaja alatt tudhassa azt. A számításba persze hamar hiba csúszik: mint kiderül, a területre az APA is szemet vetett, a kolonizálás így hamar a két zászlóshajó közötti élet-halál harccá válik, melyet csak jó stratégiai érzék és kitűnő reflexek mellett nyerhetünk meg.

BÉKAUGRÁS-HADMŰVELET

A szigetvilág birtokbavételét kétféleképp kezdhetik meg az aspiráns kapitányok: Strategy módban az elődhöz hasonlóan részletesen testre szabhatjuk a kezdési feltételeket (pl. a saját és semleges szigetek számát, az MI haderejét, stb.). Az oktatási szerepkört ellátó hadjárat azonban valamelyest kötöttebb – a sztori során néha csak bizonyos sorrendben hódíthatjuk meg a szigeteket, átvezető kisfilmekből pedig szintén nem szenvedünk majd hiányt –, utóbbi tehát jobban fogja kezünket, de a játék magva mindkét esetben megegyezik.

Haditengerészeti karrierünk három pilléren nyugszik: a stratégiai, taktikai, és akcióhősi szerepkörön. Az első a leglobálisabb: a parancsnoki hídon anyahajónk navigálását (avagy a következő semleges/ellenséges sziget meglátogatását), illetve meglévő kolóniáink menedzselését végezhetjük. Ezek szívét felfegyverzett központjuk jelenti, mely minden szigeten egy konkrét szerepkört lát el: lehet kutatóközpontot, mellyel hajónkat és gépparkunkat tápolhatjuk fel, gyártósor mely az utánpótlás biztosításának záloga, vagy épp pár pofás ütegsor/rakétasiló, amely plusz védelmet biztosít a többi szomszédos szigetnek is. A taktikázás az ellenféllel való összefutáskor veszi kezdetét: támadás és védekezés esetén taktikai térképünkkel segíthetjük a csapatmozgást és állíthatjuk össze haderőnket. Ennek gerincét a Manták és Walrusok adják – előbbi a légierőt, utóbbi a kétéltű támadóegységeket képviseli, melyekből egyszerre négy-négy érhető el. Az Earth-sorozathoz hasonlóan ezek mindegyike testreszabható, a kikutatott fegyverekből és (sokszor egyetlen éghajlathoz megfelelő) páncélzatból legózzuk össze őket, így felderítésre, frontális támadásra, és specifikus feladatokra (bombázás, légelhárítás, stb.) egyaránt használhatók. Bár eme taktikai RTS-es vonulat is remekül hangzik, az igazi móka mégis az akciózással kezdődik: a játék során ugyanis bármikor átvehetjük bármely egységünk felett az irányítást, ebbe pedig siklóink és kétéltűink mellett az anyahajó ütegsorai és egyéb védelmi megoldásai is beleszámítanak. Kampánymódban emellett a BIS pár FPS-központú gyalogos küldetést ígér (ekkor humanoid robotokkal nézünk farkasszemet), melyek zöme az ellenséges központok elfoglalása köré összpontosul: ha ugyanis sikerül meghekkelnünk azt, minden gépesített ellenséges erő a mi oldalunkra áll a szigeten, így érdemes néha személyesen is beszállni a hepajba...

ADATOK

KIADÓ
Bohemia Interactive

FEJLESZTŐ
Bohemia Interactive

MŰFAJ
RTS/TPS

STÍLUSMINTA

Battlezone
1998 (ACTIVISION)

Hostile Waters
2001 (RAGE GAMES)

TECHNIKAI FÖLÉNY (?)

Mindez remekül hangzik, főleg annak tükrében, hogy a BIS égre-földre esküszik: a fenti módok remekül kiegészítik majd egymást, anélkül hogy bármelyik is ránőne a másikra – szép szavak ezek, bár az E3-on kiállított buildben az MI még erősen imbecillis állapotban leledzett (mind az útkeresés, mind a parancsértelmezés terén), így kötelező volt részt vennünk minden akcióban. Reméljük, ennek a témakörnek alaposan nekifekűdtek azóta, mivel ez könnyen hazavághatja az egész koncepciót. Kérdőjeles a multi is: bár a BIS meglebegtette az ArmA-ból ismert szigetfoglalós móka beépítését, erről azóta sem hallani semmit – reméljük, nem leszünk híján valamilyen többjátékos módnak, mert ez a játékmenet ordít érte.

Technikai téren igazából csak a fentiek jelenthetnek problémát, vizuális fronton ugyanis már most remekül fest a CC: a BIS next-gen motorja ezúttal is hatalmas távolságokat kezel meggyőző grafikai minőség mellett (a változatos, hat égövön átívelő szigetvilágot töltés nélkül, real-time járhatjuk be), a fizikáról a PhysX gondoskodik, a járművek irányítása pedig állítólag már most pofonegyszerű.

HORGONYT FEL!

Bár az eredetiségnek híján van, ritkaságszámba menő játékmenete okán a mostani kínálatból még így is simán kitűnik a Carrier Command, így érdemes odafigyelni rá. A BIS ismét sokat ígér, szóval reméljük, hogy a csapat hagyományaival szemben a Gaea Mission relatíve bugmentesen fog érkezni, mert ez esetben egy kitűnő akció-stratégiai programmal gazdagodik jövőre a játékvilág.

www.pcguru.hu/2156

» Ambiciózus, szórakoztató, és az eredeti címhez hű akció-stratégiának tűnik. Reméljük, hogy az ArmÁ-hoz hasonlóan nem maradunk multi nélkül.

»JOHNBART

PRO

A stratégiai és akciójátékok figyelmesen adagolt elegye, mindez látványos vizuális megvalósítás mellett.

KONTRA

A rongy MI a papíron jól hangzó koncepciót, a multi hiánya pedig a szavatosságot vághatja haza...

SALEM

[IRTA KREDENC] **Nehéz manapság újat mutatni a masszívan többszemélyes online játékok tengerében, a Seatribe most mégis megpróbálja. Vár ránk tehát az Újvilág, és egy új élet – vagy a rút halál...**

Az újdonságot természetesen nem a bevezetőben emlegetett két aspektus, az élet és halál jelenti, hiszen ezek alapelemei bármelyik MMOG-nek, hanem az ezekhez kapcsolódó mechanizmus. A túléléshez, mint alapmotívumhoz számtalan fiktív történetet és világot kitaláltak már, ám a valóság néha sokkal rémisztőbb. Mert hol másutt jelenhetne meg ez az elem ösztönszerűbben, mint egy rejtélyekkel, veszélyekkel teli ismeretlen világban, ahol primitív körülmények között kell új életet teremtenünk magunknak, mindennapi küzdelmet folytatva az elemekkel, a környezettel és az emberi természettel – ez a világ pedig nem más, mint a 17. századi Új-Anglia.

KÜZDJ AZ ÉLETEDÉRT

A játék elején karakterünket London kikötőjében kell megalkotnunk, hogy aztán hajóra szállva meg se álljunk Bostonig. Az Újvilág földjére lépve már teljesen magunkra leszünk utalva, hogy elindulhassunk új életünk és az ismeretlen felé. A Salem valódi sandbox játék, amely korlátlan szabadságot ad kezünkbe, ahol valóban azt tehetünk, amihez kedvünk van, sőt még a műfaj egyik mumusának, az unalmas grindelésnek is búcsút inthetünk, lévén nincsenek küldetések, saját magunknak tűzhetünk ki elérendő célokat: házat építeni, növényeket termeszteni, vadászni-halászni a mindennapi megélhetéshez, és választani valamilyen szakmát, amelyből fenn tudjuk tartani magunkat. Környezetünket kedvünk szerint formálhatjuk át, ahogy tették azt a pionírok, erdőket kiirtva, az elemeket igába hajtva, termőföldeket felszántva, a pusztákat benépesítve, egyre növekvő kolóniákat létesítve. Mert természetesen az ominózus túlélés egyedül szinte lehetetlen, hiszen mindent, ami a létezéshez kell, nekünk magunknak kell megteremtenünk, legyen szó ételről, ruházatról vagy használati tárgyakról.

A játék alcíme nem véletlenül „The Crafting MMO": a készítők aprólékos gonddal dolgozták ki a termelési láncot – jó példa erre a kenyérkészítés folyamata. A földeden elveted a rozsmagot, megvárod, míg beérik a termés, learatod, kapsz egy csomó gabonaszemet és szalmát. Előbbiek egy részét ismét elülteted, a többit megőrlöd a malomban. Merítesz a folyóból egy vödör vizet, majd magadhoz veszel egy adag kovászt, ezekből és a lisztből egy gyúróasztalnál tésztát készítesz, és megvárod, míg megkel. Közben gallyakat gyűjtesz a közeli fákról, ezzel tudod ugyanis felfűteni a kemencét, amiben végül kisütöd a cipót. Minden termék előállítása hasonlóan összetett folyamat, és miután nyilván nem érthet mindenki mindenhez, össze kell fogni kis közösségünk tagjaival, a bányászokkal, kovácsokkal, asztalosokkal, ácsokkal, takácsokkal, szabókkal és a többi mesteremberrel, hogy egymást segítve boldoguljunk. Külön érdekesség, hogy a táplálkozás nemcsak a létfenntartás alapvető eszköze, hanem, hála a FEP (Food Event Points) rendszernek, fejlődésünk kulcsa is: minden egyes étel karaktered bizonyos attribútumát erősíti, és ha elér egy megadott szintet, az adott tulajdonság egy ponttal nő. Mindez azt is jelenti, hogy bizony rengeteg döntést kell meghoznunk, és folyamatos tanulással fejleszteni hősünket, hogy minél hatékonyabban dolgozhasson,

A játék pillanatnyi állapota nem teszi lehetővé, hogy közvetlenül a játékból tegyünk be képeket, de úgysem a külső a fontos.

ADATOK

KIADÓ
Paradox

FEJLESZTŐ
Seatribe

MŰFAJ
MMORPG

MEGJELENÉS
2012

STÍLUSMINTA

Minecraft
2010 (MOJANG)

Haven & Hearth
ALFA-ÁLLAPOT

no és persze hogy nőjenek túlélési esélyei – mert nemcsak egy új élet várhat ránk, hanem a szomorú és végleges elmúlás is.

HALOTT VAGY, DE TÉNYLEG

Mert akármilyen erős és zárt is egy közösség, előbb-utóbb megjelennek azok, akiknek nem fűlik a foga a kemény munkához, szívesebben veszik el másoktól azt, amire épp szükségük van. A játék egyik legfontosabb, és a műfajban ritkán látott tulajdonsága a „permadeath": a PvP során ugyanis valóban kinyírhatod ellenlábasodat; no nem a monitor előtt görnyedő vérpistikét (lemondó sóhaj...), hanem virtuális karakterét, bár azért az élénk képzelőerővel bírók bizonyára kéjes elégtétellel képzelik majd maguk elé a jelenetet, ahogy a nevezett egyed tehetetlen dühében üvölt és az asztalt veri, amint a játékba lépve karaktere helyett annak oszladozó hulláját fogadja. És hogy mi akadályozza meg azt, hogy a játék céltalan vérengzésbe csapjon át, ahol egyesek célja mások legyakása? Nos, három dolog. Egyrészt ahhoz, hogy ilyen tettet elkövess, egy teljesen felfejlesztett karakterre van szükséged, másrészt a gyilkosság helyszínén otthagyod szagnyomodat is, amit követve bárki rád találhat és megbosszulhatja cimborája vagy a falu kedvenc és egyetlen pékmestere halálát. Azt is érdemes tudni (és ez a harmadik összetevő), hogy bár karakterünket annak halálakor valóban elveszítjük, létrehozhatjuk leszármazottját, persze csökkentett attribútumokkal és képességekkel, nem kell mindent elölről kezdenünk. Jól meg kell tehát gondolni azt, hogy elkövetjük-e ezt a főbenjáró bűnt, mert nagy a kockázat, és nem biztos, hogy megéri bevállalni.

Mint ahogy az sem biztos, hogy mi fogunk győztesen kikerülni a harcból, hiszen az egymás elleni küzdelem rendszerét ugyancsak gondosan felépítették a fejlesztők. Az akár ököllel, akár fegyverekkel vívott hirigben egész csomó speciális mozdulatot, támadást, manővert vethetünk be, sőt kombókat is elsüthetünk, miközben arra is figyelnünk kell, hogy megfelelően védekezzünk, illetve állóképességünk is „harcképes" szinten maradjon.

AZ ŐSÖK SZELLEME

Amennyiben bele akartok kóstolni a játék alapvetéseibe, keressétek fel a www.havenandhearth.com címet! A Seatribe kétfős gárdája hozta létre ugyanis a Haven & Hearth című játékot, amely a Salem alapját jelenti olyannyira, hogy emezt H&H 2.5 néven is emlegetik. A Paradox látott fantáziát honfitársaik meglehetősen nagy népszerűségnek örvendő projektjében, melyet a srácok még egyetemista korukban kezdtek el építeni, így mögéjük állt, hogy a régóta hegesztett címből kereskedelmi terméket készítsenek. És bár sok mindent átdolgoztak, az alapok valóban változatlanok, a FEP-rendszertől a termelési láncok összetettségén át, a végleges halálig – akit érdekel a dolog, bátran tegyen vele egy próbát!

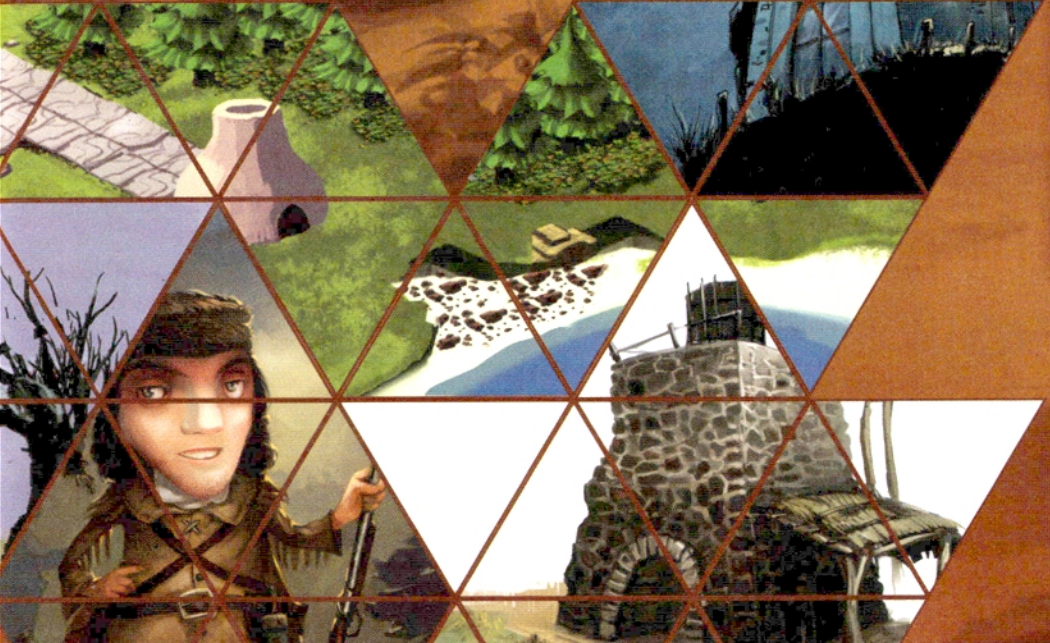
Mindemellé kapunk némi mágiát és boszorkányságot is, ám mindezt úgy, hogy ne zökkenjen ki a játék a realisztikus keretekből – nem tűzlabdákra kell tehát gondolnunk, hanem olyan dolgokra, melyek hihetők az adott környezetben, persze kissé azért kiszínezve, ahogy a nép „működik", elvégre még fejlett társadalmakban is hittek a szemmel verésben és abban, hogy halálos átkot lehet szórni valakire. Hasonló a helyzet egyébként a minket körülölelő világ

lényeivel is: nemcsak vadállatokkal, medvékkel és szarvasokkal találkozunk majd, hanem az észak-amerikai mondavilág különös lényeivel is, amelyek létezésében konokul hittek az akkori telepesek – és nem mindegyik tűri békével, ha megzavarjuk életterét...

CUKORMÁZAS GÓTIKA

A játék grafikai stílusát a fejlesztők a kissé fura „cute-gothic" szókapcsolattal határozták meg: bár múzsaként felemlegették Poe-t és Lovecraftot, mindezek és a fentiek ellenére a Salem erősen karikírozott figurákat, könnyed, rajzfilmszerű megjelenítést kapott. Ha valamihez feltétlenül hasonlítani kellene, az a Minecraft lenne, ahol nem a grafika a lényeg, hanem a játékélmény és a mechanizmus, a lehetőségeink végtelen tárháza, az egyszerű külső mögötti összetett játékrendszer.

Mindennek tetejébe a Salem az ingyenes MMOG-k sorát gyarapítja, ugyanakkor lesz egy beépített kereskedőház is, ahol ezüstökért (a játékbeli fizetőeszköz) bármit megvehetünk, ami a boldogulásunkhoz szükséges, a csillogó tallérokat viszont valódi pénzért is megvásárolhatjuk – mindennek rendszere azonban erősen kidolgozás alatt van, hiszen a játék alfaálapotban leledzik még. Sok idő van tehát hátra a megjelenésig, de az már most is látszik, hogy egy igen érdekes játék készül a svéd srácok műhelyében, ami történelmi hátterével, kidolgozottságával, szokatlan megoldásaival sokak érdeklődésére számot tarthat.



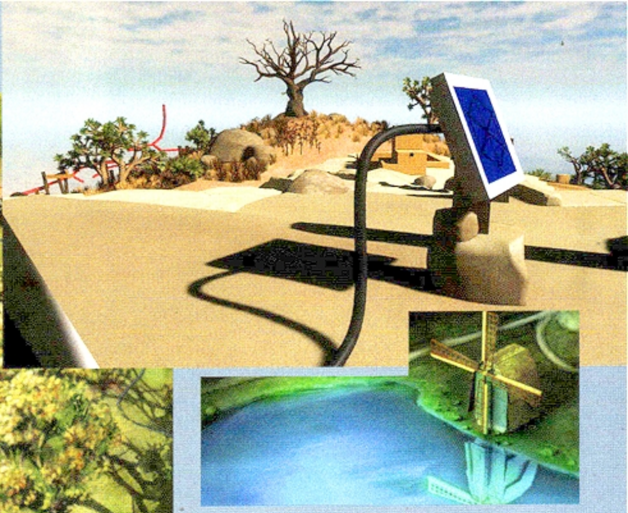
www.pcguru.hu

» Ha ránézel a játékra, nem hinnéd, hogy az egyszerű külső mögött milyen összetett rendszer rejlik, de belekóstolva könnyen rabjává válhatsz. Sok friss ötlettel gazdagíthatja a műfajt.

»REDENC

PRO
Sandbox játékmenet, érdekes mechanizmus, újszerű megoldások, összetett játékrendszer, ingyenesség.

KONTRA
A grafika sokakat visszarettenthet, az eddig látottak alapján pedig még rengeteg munka vár a fejlesztőkre.



KALANDSZIGET, TITOKSZOBÁK

The Witness

[ÍRTA KREDENC] HA JONATHAN BLOW EGY NAGY KIADÓ ALKALMAZÁSÁBAN ÁLLNA, MOST ÉPP A BRAID 3 ELŐZETESÉT OLVASHATNÁTOK. DE BARÁTUNK HÁLA ISTENNEK FÜGGETLEN, ÍGY SZABADON KIÉLHETI KREATIVITÁSÁT...

ADATOK

KIADÓ
Thekla, Inc.
FEJLESZTŐ
Thekla, Inc.
MŰFAJ
Kaland
MEGJELENÉS
2012

STÍLUSMINTA

Myst
1993 (MIDWAY)

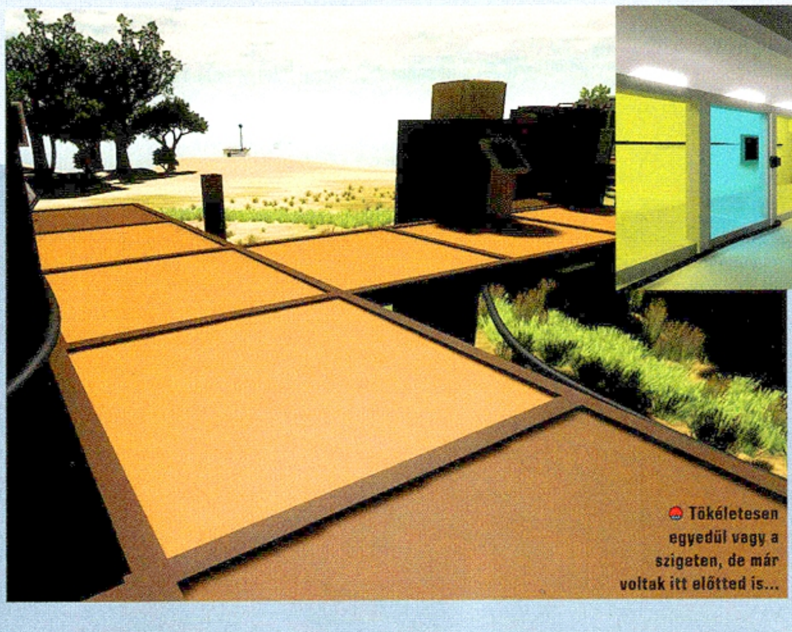
Portal
2007 (VALVE)

Persze nem kell lemondanunk arról, hogy a zseniális Braidnek valaha lesz majd egy folytatása, de atyja, a bevezetőben említett Jonathan Blow most egészen más dolgon munkálkodik. Illetve mégsem egészen más, csak másmilyen... A közös elem ugyanis a gondolkodás, hiszen új projektje, a magazinunk idei 5. számának indie-rovatában már megszellőztetett The Witness is egy puzzle-játék lesz, ám ezúttal az agytornát nem platformköntösbe bújtatta, hanem egy belső nézetű, szegről-végről point and click kalandjáték nem kevésbé díszes gúnyájába.

RÉSZEKBŐL EGÉSZ

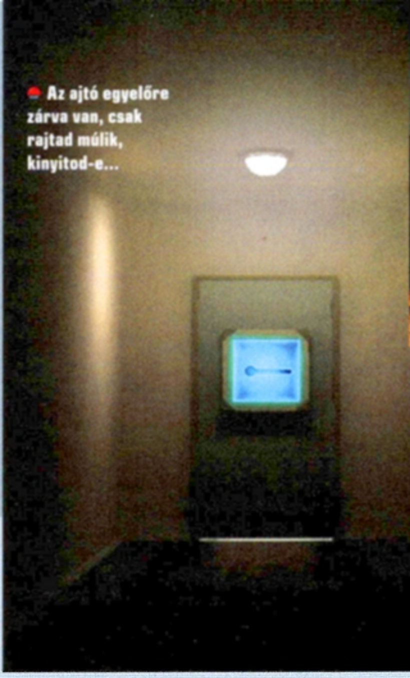
A játék egy jókora szigeten játszódik, melyen mi magunk az általunk irányított figura bőrébe bújva bolyongunk magányosan, és megpróbáljuk feltárni a földdarab titkait, egyrészt a közel 400 feladványt megoldva, másrészt megtalálva és meghallgatva a hely tervezője/építője által hagyott hangüzeneteket. Blow szerint az egész játék leglényege a felfedezés, rácsodálkozás, meg- és felismerés, érzékelés öröme. Mivel teljesen szabadon mozoghatunk a játéktérben, az élmény épp olyan hatású lesz, mint amikor kiborítunk pár ember elé egy-egy doboz ugyanolyan puzzle-t: miután más-más darabok akadnak a kezükbe, más részletek állnak össze előttük, mást fognak fel a nagy egészből, eltérő impulzusok érik őket, más aspektusból, oldalról közelítik meg a problémát. (Érdekesség, hogy a játék első demója a 2010-es Penny Arcade Expón került a közönség elé, ám titokban, név nélkül kiállítva, így nem álltak türelmetlen emberek a monitor elé tévedő látogató mögött, a fejlesztő pedig tisztes távolból figyelte a játékos reakcióit.) Természetesen mindez nem l'art pour l'art, azaz nem arról van szó, hogy mászkálunk egy nagy terepen, és ha találunk egy rejtvényt, megfejtjük, majd megyünk tovább. Egyrészt a feladványok jó része a sziget valamely pontján beindít, kinyit, elérhetővé tesz valamit, de ennek hol- és mibenlétére persze ismét csak nekünk kell rájönnünk, ráadásul az egész egy öntanuló folyamat része. A különféle szerkezetek, érintőképernyők, panelek, kapcsolók „feltörésének" kulcsára ugyanis magunknak kell rájönnünk, szöveges segítséget nem kapunk hozzájuk, ám egy egyszerűbb fejtörő megoldásával hozzájutunk egy másik, komplexebb egyik eleméhez épp úgy, mintha egy idegen nyelvet tanulnánk meg: kezdeben egy könyv, de már az első mondatot sem érted, ám amint megtudod az egyik benne lévő szó jelentését, máris tisztul a kép, és ahogy egyre több szót ismersz meg, úgy válik egyre érthetőbbé maga a mondat is, míg végül felfogod az értelmét, ráadásul a teljes szöveg, az egész mű megértéséhez is közelebb kerülsz ezáltal. Másrészt ott van a háttértörténet is, egy olyan elem, ami Blow szerint a játék eszenciáját adja, ezért nem

Hátborzongatóan jó ötletek egy olyan fickótól, aki egyszer már bizonyított – most kiderül, véletlen volt-e a Braid sikere



Tökéletesen egyedül vagy a szigeten, de már voltak itt előtted is...

Nyugodt környék, de túl szép, hogy igaz legyen – sötét titkok bújnak meg a sziklák tövében



Az ajtó egyelőre zárva van, csak rajtad múlik, kinyitod-e...

Látványnak nem rossz, de ha nem muszáj, nem megyek fel

is árulhatja el, hiszen ez olyan lenne, mintha egy film poénját lőné le. Ez az alapötlet egyébként még a Braid előtt megszületett, egy korábbi játék tervezésekor, amolyan mellékgondolatként, ám annyira megtetszett neki, hogy félrerakta az alapkoncepciót, és ezt a kis „magot" kezdte nevelgetni, benne érlelődött a Braid fejlesztésekor is, és mostanra teljesedett ki annyira, hogy egy egész univerzumot építhet köré. A régi kalandjátékosokat nyilván az egész emlékezteti a klasszikus Myst-szériára, ami nem véletlen, és ami egyáltalán nem baj, hiszen a Cyan játéka a műfaj egyik alapvetése, amely számos nagyszerű (és persze olykor baromira frusztráló) órával ajándékozott meg minket, no meg rengeteg emlékezetes, felejthetetlen pillanattal.

Sokak számára persze ijesztő lehet a rengeteg rébusz, a készítők ugyanakkor a szabadságot itt is biztosítják. Nem kell mindegyiket megoldani a végjátékhoz, akár 5-7 puzzle megoldásával is eljuthatunk oda; ez persze lerövidíti a játékidőt, ami a maximalisták számára elérheti a 10-12 órát is, viszont lehetővé teszi, hogy ki-ki egyéni preferenciái alapján oldja meg a játékot (ami azért is fontos, mert lesz pár puzzle, ami például egy színvak vagy siket játékosnak megoldhatatlan, de ezek simán kihagyhatók), és egyben biztosítja a szavatosságot is, hogy később visszatérjünk a szigetre, és megpróbáljuk megoldani azt a feladatot, amit korábban otthagytunk akár azért, mert nem érdekelt minket, akár mert elsőre túl bonyolultnak tűnt vagy nem értettük meg. Mindehhez újabb réteget ad maga a sztori, amely nem annyira szórakoztató, inkább elgondolkodtató (Blow John Steinbeck főművéhez, az Édenből keletre hasonlította, amely túlnő egy

A „SZIGETELŐK"

Jonathan Blow ezúttal nem egyedül állt neki a munkának: létrehozott egy kis, független stúdiót Thekla, Inc. néven, ahol főállású kollégáival és szerződéses bedolgozókkal építgeti a The Witness univerzumát. Előbbiek sorában ott található Ignacio Castaño programozó, aki korábban a Crytek, a Relic és az Oddworld csapatában dolgozott, legutóbb pedig az Nvidiánál építgette a videokártyákat és azok API-jait, illetve a veterán Shannon Galvin, aki az iparban eltöltött 16 évet a Maxis gárdájában húzta le, többek között a SimTown, a SimCity, a Sims 2 és a Spore grafikáját alakítgatva. A Thekla, Inc. maga adja ki a játékot, mivel így elérhetőbb célnak tűnik a fejlesztésre fordított közel kétmillió dollár megtérülése.

elbeszélőmű keretein, sokkal inkább társadalomkritika és korrajz, én pedig felhozom örök kedvencemet, a Path című kis csudát, ami ugye szintén nehezen sorolható be egyértelműen szórakoztatóipari alkotásnak). Az egyes helyszíneken egy-egy kérdésre kapunk csak választ, például hogy miért van itt ez a sziget, miért nem él rajta senki, a teljes képhez tehát érdemes lesz végigküzdeni magunkat az egész játékon.

KINCSES SZIGET

A teljes élményhez persze hozzátartozik az audiovizuális körítés is. A Witness a Braidtól eltérően 3D-s lesz, ám az alkotók ígérete szerint hasonlóan kellemes látványvilágra számíthatunk, sőt a saját motor által életre keltett címet egyenesen művészi játéknak titulálták. Nyilvánvaló ennek fontossága, hiszen a korábban emlegetett rácsodálkozást, a felfedezés örömét nagymértékben fokozza a jól kidolgozott, felépített környezet és a mind újabb objektumok, hiszen hol virágos réten vágunk keresztül, hol a tengerpart fövenyét tapossunk, egyszer egy szélmalom tűnik fel a horizonton, máskor egy kisebb hegyet megmászva, a sűrű fák árnyékából kilépve egy katonai bázisra bukkanunk. Természetesen maga a környezet is része a nagy egésznek, a rejtvénynek és rejtélyeknek, főleg, hogy a mesterségesen létrehozott földdarab egyes területei másmás téma, koncepció köré csoportosulnak, ami újabb réteget jelent a puzzle-k és a narratíva mellett. A zenei anyagról még keveset tudunk, de ha csak megközelíti a Braid muzsikájának színvonalát, már nagy probléma nem lehet vele...

A The Witness folyamatosan épül és fejlődik, így egyelőre a megjelenés dátuma is bizonytalan, bár jövőre szeretnének a srácok kijönni vele. A platformok kérdése is nyitott; egyelőre Blow a jelenlegi konzolgeneráció élemedett korára és az engedélyeztetés nehézségére hivatkozva a PC-t és iPadet nevezte meg, bár hozzá kell tenni, hogy az említett PAX-os demót egy személyi számítógépre kötött X360-as kontrollerrel lehetett vezérelni, tehát ezt se vegyétek készpénznek még. Ami biztos, hogy a Braid alkotójának legújabb műve az eddigiek alapján izgalmas kalandnak ígérkezik, amely méltó lehet a hasonló címekre (amilyen egyébként a Portal is) fogékony, nyitott gondolkodásra hajlandó játékosok figyelmére.

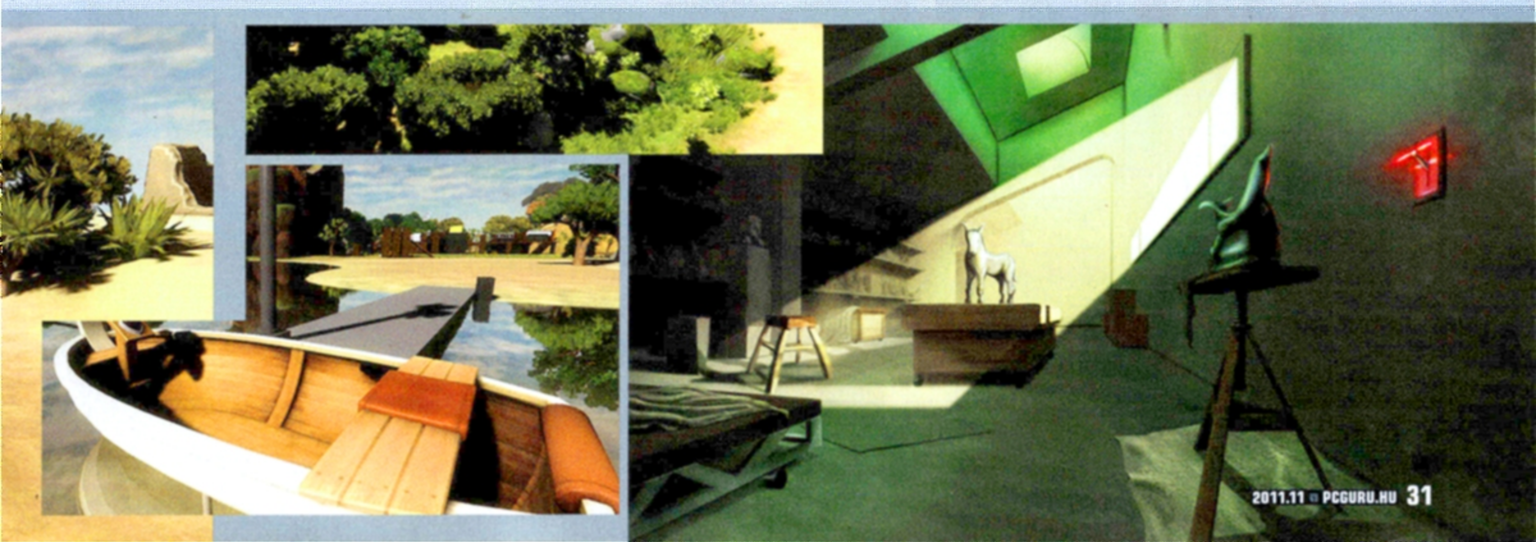
www.pcguru.hu/1827

» A felfedezés, felismerés, érzékelés öröme nem lineáris, sandbox játékmenetbe csomagolva, több száz feladvánnyal megfűszerezve egyelőre igencsak ínycsiklandozó falatnak tűnik.

»]{REDENC

PRO
Korlátlan szabadságfok, több rétegű játékmechanizmus, puzzle-szerűen összeálló háttérsztori.

KONTRA
A jól hangzó koncepcióban vannak kérdőjelek – a legfőbb, hogy valóban le tudják-e kötni a játékost.



1 ÉVES PC GURU ELŐFIZETÉS

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK

Ezen ajánlatunk azoknak szól, akik jelenleg is élő PC Guru előfizetéssel rendelkeznek

1 CSOMAG

JÁTÉKOS

- 12 lapszám
- 1 db legalább 9000 Ft értékű játékszoftver*

A CSOMAG ÁRA 18 990 FT

VÁLASZTHATÓ PC-S JÁTÉKSZOFTVEREK

Batman: Arkham City • Battlefield 3 • FIFA 12 • LEGO Harry Potter: Years 4-7 • RAGE • Elder Scrolls V: Skyrim

1 ÉVES PC GURU ELŐFIZETÉS

ÚJ ELŐFIZETŐKNEK

Ezen ajánlatunk azoknak szól, akik jelenleg nem rendelkeznek élő PC Guru előfizetéssel

1 CSOMAG

JÁTÉKOS

- 12 lapszám
- 1 db legalább 9000 Ft értékű játékszoftver*

A CSOMAG ÁRA 19 990 FT

MIT KELL TENNED, HA SZERETNÉL ELŐFIZETNI?

Küldj egy levelet az elofizetes@skorpioprint.hu email címre, és írd meg nekünk, hogy melyik csomagot szeretnéd. Ha már meglévő előfizetőnk vagy élő előfizetéssel, akkor ezt mindenképpen tüntesd fel a leveledben!

FÉLÉVES ELŐFIZETÉST SZERETNÉL?

Ha csak 6 hónapra szeretnél előfizetni a PC Guru magazinra, akkor látogass el a www.pcguru.hu/elofizetes címre, és tekintsd meg az akciós ajánlatunkat!

FIGURÁS

2 CSOMAG

- 12 lapszám
- 1 db játékfigura legalább 6000 Ft értékben*

A CSOMAG ÁRA
18 990 FT

SPÓROLÓS

3 CSOMAG

- 12 lapszám

A CSOMAG ÁRA
~~23 940 FT~~
HELYETT CSAK
15 990 FT

VÁLASZTHATÓ FIGURÁK

FIGURÁS

2 CSOMAG

- 12 lapszám
- 1 db játékfigura legalább 6000 Ft értékben*

A CSOMAG ÁRA
19 990 FT

SPÓROLÓS

3 CSOMAG

- 12 lapszám

A CSOMAG ÁRA
~~23 940 FT~~
HELYETT CSAK
16 990 FT

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok és a játékfigurák postázása a befizetések sorrendjében történik.

2.) A játékokat és a játékfigurákat csak a befizetést követően tudjuk postázni, az első postázás várható időpontja (amennyiben a választott játék már megjelent): november 10.

3.) A játékokat csak a játék megjelenést követően tudjuk postázni az előfizetőinknek.

4.) A meglévő folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.

5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabíthatod az előfizetésedet. Ebben az esetben a megrendeléskor kérjük jelezni, hogy élő előfizetéssel rendelkezel.

6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu email címen.

* A játékfigurák és a PC-s szoftverek ára tájékoztató jellegű

YOU ARE UNDER
SURVEILLANCE
ARKHAM

A VÁROS EGY HŐSRE VÁR

BATMAN

ARKHAM CITY

[ÍRTA **BATE**] **Két évvel ezelőtt a Rocksteady bebizonyította, hogy egy szuperhősös játék is lehet zseniális. Az Arkham Asylum meghódította a szakmát és a játékosokat, ráadásul a képében megszületett minden idők legjobb digitális képregényadaptációja. Batman kalandja még az év játéka címet is elnyerte 2009-ben, a folytatással kapcsolatban pedig igen nagyok voltak az elvárásaink, de az Arkham City még így is gond nélkül megugrotta a képzeletbeli lécet.**

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive Entertainment

FEJLESZTŐ
Rocksteady

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
nincs

INFO

A játék 2011. október 21-én jelenik meg Xbox 360-ra és Playstation 3-ra, míg a PC-s verzió novemberre csúszott (a cikk írásakor még nincs hivatalos dátum). A PC Gurunak Londonban volt lehetősége tesztelni a játékot, Xbox 360 konzolon.

Szeptember közepén abban a hatalmas szerencsében volt részünk, hogy lehetőséget kaptunk a végleges Arkham City letesztelésére. Természetesen mi kapva-kaptunk az alkalmon, és egészen Londonig utaztunk, hogy újra találkozhassunk a Sötét Lovaggal. A kiruccanás egyáltalán nem volt hiábavaló, ugyanis a négy napos látogatást/tesztelést követően kétségünk sincs afelől, hogy Batman legújabb kalandja az idei év egyik legjobb játéka.

VÁROS A VÁROSBAN

A sztori szempontjából egy évvel járunk az Arkham Asylum történései után, és aki azt hiszi, hogy mindenki a Denevérembernek hálás, amiért meggátolta, hogy Joker átvegye az uralmat az elmegyógyintézet felett, az bizony téved. A börtönlázadás leverését követően az igazgató, Quincy Sharp tetszelgett a megmentő szerepében, és mindenkivel sikerült elhitetnie, hogy ő lett úrrá a káoszon, majd a hirtelen támadt népszerűségét kihasználva még polgármesternek is megválasztatta magát. Ez persze a kisebbik baj, az igazi gondok ott kezdődtek, mikor Sharp elkezdte felvásárolni Gotham City egy részét, majd falat húzva a „tulajdona" köré, Arkham City néven megnyitotta a világ legnagyobb börtönét, ahol a piti bűnözők vannak összezárva a szupergonoszokkal, és mindannyian zavartalanul tevékenykedhetnek mindaddig, amíg ki nem akarnak szökni a falakon túlra. Mindez persze csak a jéghegy csúcsa, hiszen a „város" élére az a Hugo Strange került, aki ismeri Batman legféltettebb titkát, miszerint civilben ő a milliárdos Bruce Wayne. A Sötét Lovag a kezdetektől ellenezte Arkham City tervét, de semmit nem tehetett a megvalósítása ellen, és a cselekvés ideje akkor jön el, mikor hősünk – a játék bevezetőjében – váratlanul maga is az „intézmény" falai között találja magát, és kiderül, hogy Strange egy ördögi tervet készül végrehajtani a 10-es protokoll nevű akció keretében.

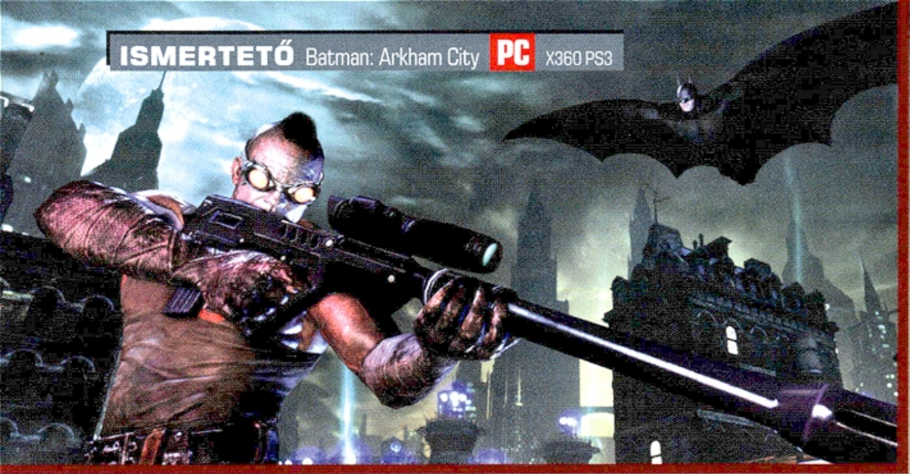
RÁTETTEK MÉG EGY LAPÁTTAL

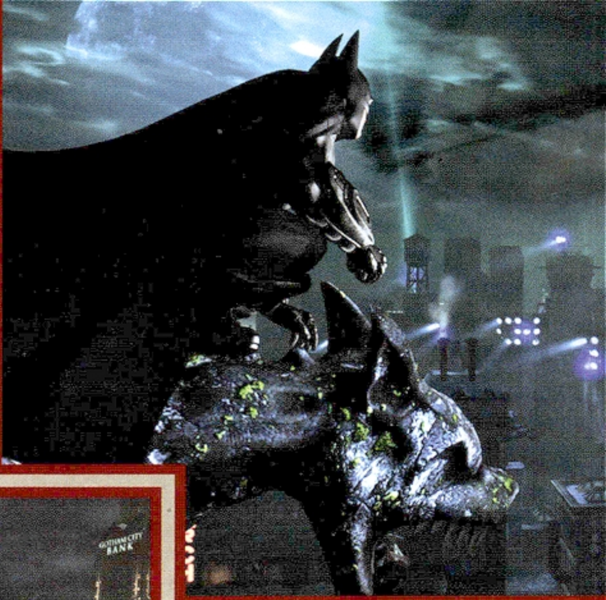
Az Arkham Asylum nem csak azért volt kiváló játék, mert nem silányította le Batmant szimpla bunyós karakterré, hanem azért is, mert a kiváló játékelemek (sztori, kütyük, predator- és detektív mód, harcrendszer, stb.) mellett még szabadságot is biztosított a játékosoknak. A történet ugyan egy előre meghatározott szálon haladt, de ennek ellenére is számos felfedeznivaló és extra feladat várta, hogy teljesítsük őket. Nincs ez másképp a folytatásban sem, azonban a

Harley új ruhát kapott a játékban. Persze ha nem tűnik fel, azon se csodálkozunk...

Rocksteady azt ígérte, hogy ők egy valódi folytatást, és nem csupán egy másolatot készítenek, és bizony be is tartották a szavukat. A kissé klausztrofób elmegyógyintézet után most egy teljesen nyitott (és méretes) városrészt kapunk, ahol gyárak, impozáns épületek, tornyok és lakóházak között „röppenhetünk" tetőről-tetőre, és a város szinte minden zugában vár ránk valami, amit érdemes felfedezni, megfejteni, megoldani. A közlekedés amúgy eszméletlen jó lett, utoljára talán a Spider-Man: Web of Shadowsban lehetett ennyire dinamikusan mozogni az épületek között. Batman egyrészt képes „vitorlázni" a köpenyének köszönhetően, így ha kellően magasról rugaszkodunk el, és kihasználjuk az aerodinamika és a felhajtóerő

Még ha utálod is a macskákat, ezt a cicát biztos beengednéd otthon.





Tuti megkérdeznétek, de már most eláruljuk, igen, a helikopterre is rá lehet ugrani!

Többen is feltűnnek az előző részből, mint például Bane, akit legutoljára a gothami folyóban láttunk elsüllyedni...

Lesz néhány forró helyzet a játékban, a szó átvitt és valódi értelmében is.

alaptételeit (kis zuhanással sebességnövelés, majd tovasiklás), akkor egészen hosszan fenn tudunk maradni a levegőben. Persze akkor sincs baj, ha elfogy a lendület, ugyanis a kábelpisztolyunk mindig kéznél van, és nem csak álló helyzetből tudunk vele magasabb helyekre felkapaszkodni, hanem akkor is használhatjuk, ha épp a házak között siklunk. A képernyő mindig jelzi, ha elérhető kiszögelés, vízköpő, torony vagy háztető van a közelünkben, aztán csak egy gombnyomás, és máris a kívánt helyen találjuk magunkat. A jól kivitelezett és könnyen használható rendszernek köszönhetően szinte biztos, hogy még akkor sem fogunk feljajdulni, ha már huszadszorra kell átszelnünk Arkham Cityt, ugyanis Batmant irányítva még a repkedés is abszolút szórakoztató.

Arról nem is beszélve, hogy tényleg megéri oda-vissza közlekedni és véletlenszerű felfedezést végezni, ugyanis a játéktér telistele van megoldásra váró feladatokkal. A Rocksteady az előző résszel csupán egy sandbox-szerű játékot tett le az asztalra (a fő száltól elkalandozni nem nagyon lehetett), a folytatás azonban már teljes értékű ebből a szempontból, lévén már a kezdetektől bejárható a teljes terület, és a programon átívelő központi sztori mellett rengeteg, de szó szerint rengeteg tartalom várja, hogy foglalkozzunk vele. Az Arkham Citybe pakolt extrák mennyiségét tökéletesen példázza, hogy a sztori a játék teljes tartalmának kevesebb, mint 40%-át teszi ki, de legnagyobb szerencsénkre a fennmaradó 60% a történethez hasonlóan igen érdekesre sikeredett. Ezúttal is számos, az előző részben megismert Rébusz-feladványt találhatunk majd, viszont már nem csak ravaszul elhelyezett kérdőjeleket kell felkutatni, illetve nem lesz elég megtalálni a felvillanó idézetekhez kapcsolódó tárgyakat, hanem konkrét logikai fejtörőket és ügyességi feladatokat kell megoldani ahhoz, hogy mind a 400 (jól olvastátok, négyszáz) rejtvényt „feloldjátok". A város zsúfolásig van Rébusz gépezeteivel (ezek mind-mind egy kérdőjelet rejtenek), és bizony alkalmanként hosszú töprengés szükséges a megfejtésükhöz, ráadásul sokszor lesz olyan helyzet, mikor nem lesz elég a szürkeállományunk, még Batman kütyüit is be kell majd vetni a sikerhez.

És ez még korántsem minden, hiszen Arkham Cityben ezúttal nem csak Rébusz fogja lekötni a figyelmünket, de mellékküldetések formájában további szuperbűnözők is felbukkannak majd, ráadásul lesz olyan, hogy nem ellenük, hanem velük vállvetve kell majd harcolnunk. Itt van mindjárt Bane, akivel a városszerte elszórt Titan szérumot kell majd begyűjtenünk, vagy Mr. Freeze, akinek meg kell találnunk a feleségét, de lesz olyan is, hogy ártatlanokat kell megmentenünk Viktor Zsasz vagy éppen Rébusz karmaiból. És ezt most ne úgy képzeljétek el, hogy odamentek és megveritek őket, aztán már végeztetek is, ennél azért jóval összetettebb lesz a feladat. Minden esetben jól kidolgozott küldetésekről van szó, ahol a fejlesztők külön hangsúlyt fektettek a történetre, a karakterekre és a változatosságra is, így néha az eszünket kell használnunk, néha pedig kiváló helyzetfelismerésre és villámgyors reflexekre lesz szükség, hogy például időben érjünk a város egyik pontjából a másikba. Ezek a feladatok amúgy abszolút szabadon választhatóak, Arkham Cityben közlekedve találhatunk rájuk (a térkép felkiáltójellel mutatja őket), és csak rajtunk áll, hogy kívánunk-e foglalkozni velük, avagy sem. A fő történet ugyan a mellékküldetések kihagyásával is gond nélkül megoldható, azonban a játék akkor lesz igazán teljes, ha a központi szál felgöngyölítése közben néha tartunk egy kis szünetet, és alkalmanként megoldunk egyet-egyet az opcionális küldetések közül.

FEJLŐDNI, FEJLŐDNI, FEJLŐDNI

A mellékszálakat viszont nem csak azért érdemes bevállalni, mert így jóval hosszabb játékidőt, és jóval tartalmasabb játékélményt kaphatunk, hanem azért is, mert minden egyes megmozdulásunkért XP jár, a tapasztalati pontok gyűjtése pedig idővel szintlépéshez vezet, és ha rendszeresen megoldunk egy-egy missziót, akkor jóval gyorsabban tudunk szintet lépni, mintha csak a történetre koncentrálnánk. A fejlődés pedig azért lényeges, mert minden egyes szintlépéssel egyre erősebbek, technikásabbak vagy felszereltebbek lehetünk. Ha sikerül összeszednünk a megfelelő mennyiségű XP-t, akkor kapunk egy pontot, amit a rendelkezésre álló öt menüben költhetünk el egyetlen fejlesztésre. 16 fejlesztés jut a denevérkosztümre, 20 a kütyükre, 20 a közelharci technikánkra és 14 a predator-módra. Lévén Batman már nem kezdő, a fejlesztések egy része már a játék elején elérhető (főleg a kütyük között), de a nagyobbik részt természetesen csak a szintlépéseket követően szerezhetjük meg. A gúnyánkat (ezáltal az állóképességünket) folyamatosan erősíthetjük, ezúttal már külön a lőfegyverekkel szemben is, a felszerelésünket új eszközökkel bővíthetjük, sőt, némelyiket még másodlagos funkciókkal is elláthatjuk, a

VISSZATÉRŐ ÉS ÚJ SZEREPLŐK

KÉTARC

NÉV **HARVEY DENT** BESOROLÁS **PROFI BŰNÖZŐ**
BESZÁLLÍTÁS **OKTÓBER 20.**
ELÍTÉLVE **GYILKOSSÁG**

Gotham City egykori államügyésze teljesen új lakó Arkham Cityben, és azzal szeretné megszilárdítani a hatalmát, hogy lopás vádjával nyilvánosan kivégzi a Macskanőt. A dologba természetesen Batmannek is lesz némi beleszólása, ám Kétarcnak nem csak a Denevérember, de a többi A-listás szuperbűnöző, Joker és Pingvin miatt is fájhat a feje. Azt pedig a játék elején még nem is sejti, hogy a legnagyobb gondot végül mégsem a férfiak fogják okozni neki...

MACSKANŐ

NÉV **SELINA KYLE** BESOROLÁS **PROFI BŰNÖZŐ**
BESZÁLLÍTÁS **MÁRCIUS 11.** ELÍTÉLVE **RABLÁS**

Habár Selina Kyle nem számít igazi bűnözőnek (azt leszámítva, hogy néha lopásból tartja fenn magát), ettől függetlenül egészen jól érzi magát Arkham Cityben. A baj akkor következik be, mikor Kétarctól próbál lopni, és lebukik. Persze nem a Macskanőről lenne szó, ha nem tudná kivágni magát a szorult helyzetből. Batman mellett egyébként ő a játék második sztárja, és őt irányítani talán még nagyobb élmény, mint magát a Sötét Lovagot.

HARLEY

NÉV **DR. HARLEEN FRANCIS QUINZEL**
BESOROLÁS **PROFI BŰNÖZŐ**
BESZÁLLÍTÁS **AUGUSZTUS 9.**
ELÍTÉLVE **SÚLYOS TESTI SÉRTÉS**

Harley Quinn ismét visszatér őrült kedvese, Joker oldalán, ám a hölgy nem sokat változott az Arkham Asylum óta. Oké, kapott egy új ruhát, de éppenséggel nem lett okosabb, bár az is igaz, hogy Joker sem az eszéért szereti (?). A hölgy egyébként meglehetősen zaklatott a játék elején, ugyanis nagyon úgy tűnik, hogy a hőn szeretett lovagja már az utolsókat rúgja...

RÉBUSZ

NÉV **EDWARD NIGMA**
BESOROLÁS **PROFI BŰNÖZŐ**
BESZÁLLÍTÁS **JÚLIUS 11.**
ELÍTÉLVE **ZSAROLÁS**

Rébusszal az előző részben nem találkozhattunk személyesen, ám az Arkham Cityben jóval nagyobb szerep jut neki, mint a korábbi epizódban. Nem elég, hogy 400 rejtvényét kell megoldanunk városszerte, de folyamatosan azzal cukkolja hősünket, hogy sokkal okosabb nála, ráadásul mindezt azzal próbálja bizonyítani, hogy ártatlan civileket rabol el és helyezi őket különféle halálcsapdákba. Hősünk persze ezt nem hagyhatja annyiban, ám a mentőakció jóval bonyolultabb lesz, mint ahogy azt elsőre gondolnánk.

FREEZE

NÉV **DR. VICTOR FRIES**
BESOROLÁS **PROFI BŰNÖZŐ**
BESZÁLLÍTÁS **AUGUSZTUS 8.**
ELÍTÉLVE **TILTOTT KÍSÉRLETEK**

Dr. Victor Fries nem akart semmit, csak egy kis nyugalmat, hogy tovább dolgozhasson azon a technológián, aminek a segítségével megmentheti a halálos beteg feleségét. Arkham Cityben azonban bőven akadnak olyanok, akik tesznek Mr. Freeze elképzeléseire, így a Victornak előbb a Pingvinnel, majd Jokerrel gyűlik meg a baja. A helyzetbe természetesen belekeveredik maga Batman is, így a játék során tanúi lehetünk majd egy igen érdekes kényszerszövetségnek...

ROBIN

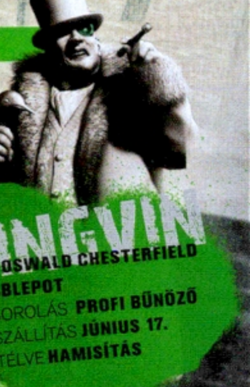
NÉV **TIM DRAKE**
BESOROLÁS **MASZKOS IGAZSÁGOSZTÓ**
BESZÁLLÍTÁS **SZABADLÁBON**
ELÍTÉLVE **NINCS VÁD**

Robin ugyan nem játszható karakter (csak a challenge módban, ha rendelkezünk a megfelelő DLC-vel), ennek ellenére a történet egy pontján tiszteletét teszi a játékban, és kihúzza mentorát a csávából. Batman ezt követően azonnal visszaküldi Gotham Citybe és nem látjuk többet, de mi nem lennénk meglepődve, ha néhány hónap múlva megjelenne egy újabb DLC, ami őt is játszhatóvá teszi a free roamben.

JOKER

NÉV **NEM ISMERT** BESOROLÁS **PROFI BŰNÖZŐ** BESZÁLLÍTÁS **SZEPTEMBER 12.**
ELÍTÉLVE **GYILKOSSÁG**

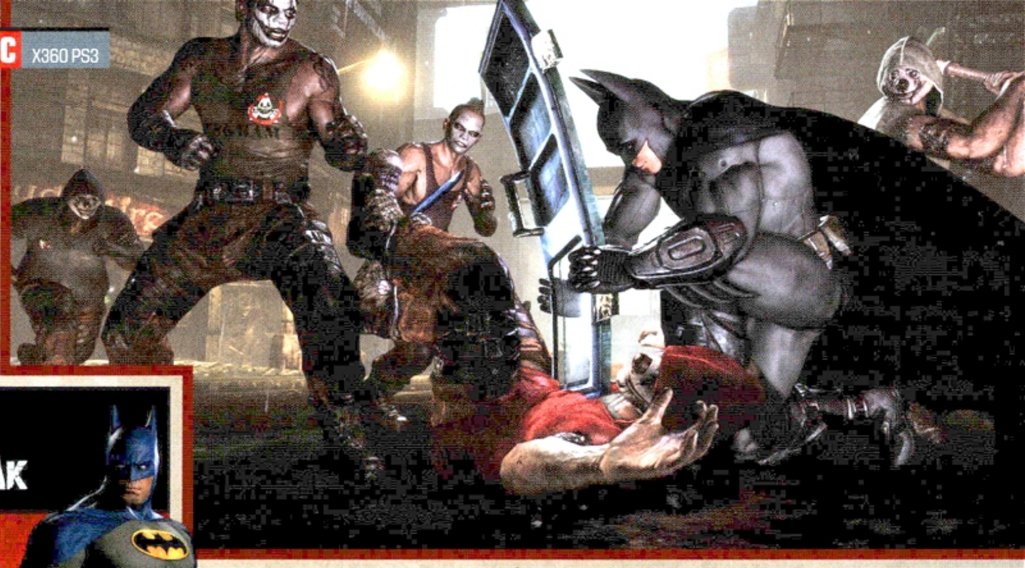
Az előző rész főellenfele természetesen nem maradhatott ki a folytatásból sem, azonban Joker egyáltalán nincs jó színben, sőt, az egész város arról beszél, hogy csupán órák kérdése, hogy eltávozzon az élők sorából. Vajon tényleg ennyire betett Jokernek az előző rész végén benyakalt Titan-szérum? Vagy csak egy trükk az egész? Az igazságot csakis Batman derítheti ki.



PINGVIN

NÉV **OSWALD CHESTERFIELD COBBLEPOT**
BESOROLÁS **PROFI BŰNÖZŐ**
BESZÁLLÍTÁS **JÚNIUS 17.**
ELÍTÉLVE **HAMISÍTÁS**

A Pingvin, születési nevén Oswald Chesterfield Cobblepot egy megszállott gyűjtő (és gyakorló őrült), aki befészkelte magát az elhagyatott természettudományi múzeumba, és a falak között egy igen sajátos gyűjteményt hozott létre, meglehetősen ritka tárgyakból. Sajnos a szenvedélye több ember érdekeit is sérti, így a Pingvin hamar bajuszt akasztott mind Dr. Freeze-el, mind Kétarccal...



AJÁNDÉK DLC A LEGGYORSABB ÖTSZÁZNAK

Az exkluzív cikkünk, a dupla oldalú poszter és a matrica mellett szerettünk volna még valamilyen Batmanes ajándékkal kedveskedni nektek, és végül sikerült elintéznünk, hogy a játék kiadójától kapjunk 500 darab PC-s DLC kódot, amelyet ha beváltotok a játékban, akkor kaptok egy olyan extra skint, amelynek segítségével Batman aktuális gúnyáját lecserélhetitek a klasszikus 1970-es öltözékre.

A kód csak az eredeti játékkal fog működni, így ha már előrendelted vagy tervezed, hogy megvásárolod a programot, akkor gyorsan látogass el a www.pcguru.hu/batman_dlc webcímre, ahol az adatok kitöltését követően emailben megkapod majd a játékban beváltható kódodat. Ne feledd, a DLC-k száma véges, szóval jó, ha csipkeded magad!

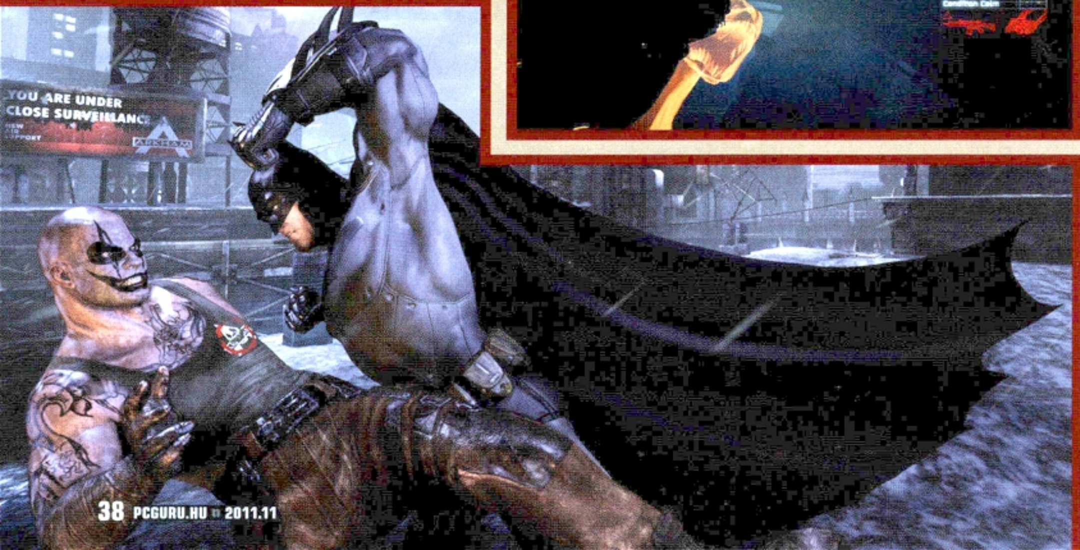
Poison Ivy ezúttal is feltűnik a történetben, azonban most Macskanő akaszt vele bajuszt.

harcnál pedig speciális támadásokkal turbózhatjuk fel a repertoárunkat, mind a pusztakezes, mind a bujkálásra szakosodott predator vonalon. A fejlesztések egy jelentős része ugyan csak az idő előrehaladtával, egy adott fő- vagy mellékküldetés után lesz megszerezhető, de a választék már a játék első percétől olyan széles, hogy amiatt nem nagyon kell aggódnunk, hogy nem tudjuk majd mire költeni a szintlépések után járó pontokat.

BIGYÓ FELÜGYELŐ

Az Arkham Asylum egyik legszórakoztatóbb eleme a Batman rendelkezésére álló kütyük egész sora volt, és ez a rész a folytatásra sem vesztett a jelentőségéből. A korábban megismert eszközök egy része most is visszatér, így újra találkozhatunk a szigonypisztollyal, a bataranggal, a robbanó zselével, az irányítható bataranggal és a kötélvetővel, de megjelentek teljesen új kütyük is, úgymint a füstbomba vagy éppen a távirányítású elektromos töltet. Az előbbi értelemszerűen a megtévesztést és a menekülést segíti elő,

A detektív mód most is kiemelkedő szerepet tölt be a játékban, nélküle esélyünk sem lenne a lőfegyverrel felszerelkezett bandákkal szemben.

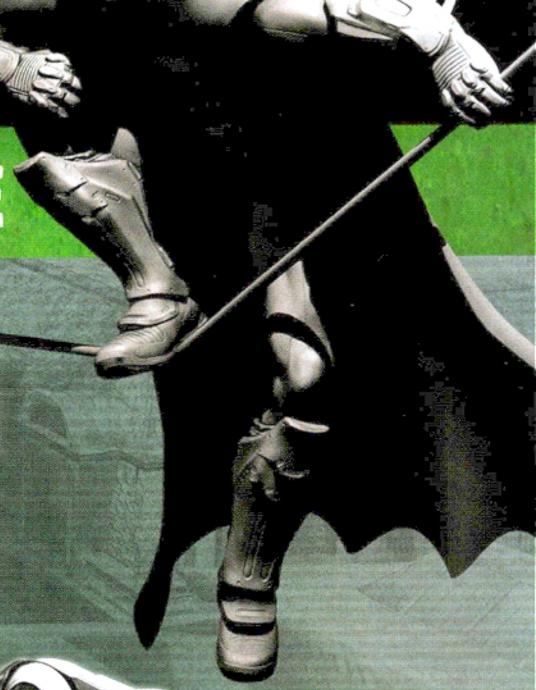


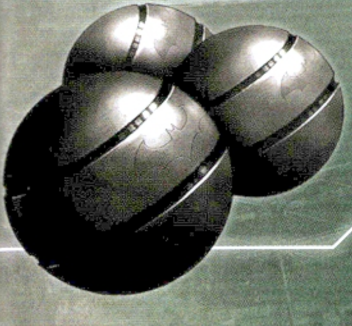
míg az utóbbival elektromos eszközökbe lehelhetünk életet, akár nagyobb távolságból is: kinyithatunk, becsukhatunk ajtókat, de alkalmanként még mozgásba is hozhatunk dolgokat a segítségével. Mindez persze még korántsem a teljes kép, azonban némelyik eszköz olyan mértékben kapcsolódik a történethez, hogy az említésük részben ellőné a játékban található fordulatokat, így ezekről most nem rántanánk le a leplet. Legyen elég annyi, hogy Batman a játék végére összesen tizenegy eszköz igénybevételével tud majd szembenézni az elé kerülő kihívásokkal – és ebből öt teljesen új szerkezet.

ÜTÉSRE KÉSZEN

A harc természetesen most is a program szerves részét képezi, és akárcsak a többi játékelem, ez sem lett megreformálva, inkább csiszolódott, tovább bővült az elődjéhez képest. A rendszer pofon egyszerű, hősünk alapból tud támadni, ellentámadni, illetve a köpenyével össze tudja zavarni az ellenfeleket. A három opció három gombot igényel, illetve adott még a mozgás és az ugrás lehetősége, és ezekből kell minél ütősebb kombókat összehoznunk úgy, hogy a rosszarcúak közben hozzánk se érhessenek. A lényeg, hogy egy pillanatra se álljunk le, ugyanis minél több ellenfelet ütünk meg kiesés nélkül, annál nagyobb szorzót érünk el, és ezáltal lehetőségünk lesz extra erős támadások bevitelére. Ha sikerül ráéreznünk a dinamikára, akkor elképesztően látványos harcokat hozhatunk össze, de akkor sincs baj, ha nem vagyunk mesterei a hosszú és lendületes küzdelmeknek, mert lehetünk eredményesek akkor is, ha rövid, de brutális támadásokkal

LÁSSUK MIT REJT
BATMAN TITOKZATOS ÖVE





SMOKE PELLETS

A füstbombákkal most találkozhatunk először, és ha ügyesen használjuk őket, hatalmas segítséget nyújthatnak nekünk a harcban. Első sorban akkor jönnek jól, ha a predator-módban bújkálva mégis kiszúrnak minket, ilyenkor elég egyetlen gombnyomással elhajítani a bombát, és máris úgy távozhatunk a helyszínről, hogy senki nem tudja követni a nyomunkat. Persze a bombák nem csak menekülésre, de támadásra is használhatóak. Mielőtt beugranánk egy csapat rosszfiú közé, vágjuk hozzájuk az egyik füstgolyót, majd csak eztán álljunk neki az összezavarodott pribékek pofozásának. A hatás és az eredmény lényegében garantált...

GRAPNEL GUN

A kábelpisztoly Batman legalapvetőbb eszköze, ennek segítségével tud közlekedni a városban, illetve pillanatok alatt felszívódni, hogyha kezd forróvá válni a helyzet. A játék során a kábelpisztoly fejleszthetővé válik, ha úgy érezzük, hogy szükség van rá, akkor turbózhatjuk a kábel erejét, azaz sokkal gyorsabbá válhatunk, ha ezt az eszközt használjuk.

SONIC BATARANG

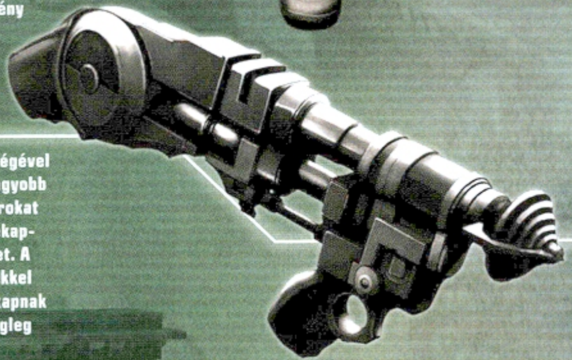
Speciális batarang, melynek elsődleges funkciója, hogy megzavarjuk vele az ellenfeleket. Az eldobását követően a sonic batarang zajt kelt, amely felkelti a közelében tartózkodó rosszarcúak figyelmét, ezzel mi magunk kontrollálhatjuk az ellenfeleink mozgását, ami nagyban segít abban, hogy egyenként intézhessük el őket.

LINE LAUNCHER

A kötélvetőt most is a játék második felében kaphatjuk majd meg, és ezzel az eszközzel tudjuk majd áthidalni a nagyobb mélységeket. Az eszköz fejleszthető is, így ezúttal már nem csak átsuhanni tudunk a kötél egyik oldaláról a másikra, de meg is kapaszkodhatunk majd a kilőtt kábelen, és kedvünk szerint függeszkedhetünk és mozoghatunk rajta (lásd a fenti képen).

REMOTE CONTROLLED BATARANG

A távirányítású batarang nagyon hasznos eszköz, a legtöbbször akkor lesz a segítségünkre, ha távoli, vagy előlünk elzárt kapcsolókat kell elérni vele. Az elhajítást követően átvehetjük az irányítást a batarang felett, és akár egy repülőt, mi magunk vezethetjük el a kívánt cél felé. Fejlesztés is kapcsolódik hozzá, melynek segítségével előre programozva üthetünk ki vele ellenfeleket.



REMOTE ELECTRICAL CHARGER

A távirányítású elektromos töltet szintén új eszköz, és a segítségével mindenféle elektromos berendezéseket indíthatunk be, akár nagyobb távolságról is. Ajtókat nyithatunk ki és zárhatunk be, generátorokat kapcsolhatunk be, sőt, olyan elektromágneses eszközöket is bekapcsolhatunk, amelyek kirántják a gazfickók kezéből a fegyvereket. A REC a közelharcban is használható, a segítségével olyan lövedékkel küldhetjük meg a rosszfiúkat, amitől pár másodpercre sokkot kapnak – ennyi idő pedig bőven elég ahhoz, hogy egy erős kombóval végleg kivonjuk őket a forgalomból.

CRYPTOGRAPHIC SEQUENCER V2

Az előző részben megismert zárfeltörő kütyü továbbfejlesztett változata, melynek segítségével már nem csak elektromos ajtókat törhetünk fel, de rádióadásokat hallgathatunk le, illetve különböző frekvenciákat mérhetünk be. Az eszköz a játék során fejleszthető, növelhetjük az erősségét és a hatósugarát, így egy idő után olyan helyekre is bejuthatunk, ahová korábban nem nagyon volt lehetőségünk.

EXPLOSIVE GEL

A robbanó zselé szintén régi ismerős, és a használata sem változott számottevően az előző részhez képest. A zselét a gyengébb szerkezetű falakra fújva berobbanthatjuk azokat, sőt, ha kellően ügyesek vagyunk, akkor használhatjuk az ellenfelekkel szemben is. Elhelyezünk pár töltetet a padlón vagy a falon, majd megfelelő távolságból robbanthatunk, mikor a célszemélyek a közelébe érnek. A hatás magáért beszél. A zselé használható a közelharcban is, véletlenszerűen fújhatunk a földre kisebb adagokat, amelyek aztán egyetlen gombnyomással aktiválhatóak.

BATARANG

Batman egyik legegyszerűbb, de ettől függetlenül egyik leghasznosabb eszköze. Egyaránt használható az ellenfelekkel szemben, illetve arra, hogy távoli kapcsolókat aktiváljunk vele. Villámtüzelés módban egymás után hármat hajíthatunk el, és a batarang használható a közelharcban is, tökéletesen alkalmas arra, hogy a rosszfiúkat megzavarjuk a lendületükben. Predator módban szintén bevethetjük az ellenfelek ellen, azonban arra ügyelni kell, hogy az elhajítást követően nagyon kevés idő áll a rendelkezésünkre, hogy végleg kivonjuk a forgalomból azt, akit leterítettünk vele.

BATCLAW

A szigonypisztoly nem egy sűrűn használt eszköz a játékban, de ha szükség van rá, akkor hatalmas szolgálatot tehet a játékosnak. A segítségével érhetjük el a távoli tárgyakat (pl. a lehetetlen helyekre tett Rébusz kérdőjeleket), illetve szellőzőrácsokat és gyenge falakat nyithatunk meg vele. A játék egy pontján fejlesztés is érkezik hozzá, melynek segítségével a szigonypisztoly alkalmassá válik arra, hogy a fegyveres bűnözők kezéből kirántsa a fegyvert. Alap állapotban ez az eszköz is használható a közelharcban, segítségével magunkhoz ránthatjuk a bűnözőket, majd egy jó nagyot bemoshatunk az arcukba.

Aki a Macskanővel packázik, az igen hamar szorult helyzetben találhatja magát.

Habár Joker elég rossz bőrben van, ez nem jelenti azt, hogy nem tartogat nekünk meglepetéseket.

operálunk. A rendszer legnagyobb változása, hogy a pusztakezes harcban már bevethető a batarang, a szigonyvető, a robbanó zselé és többi támadásra alkalmas kütyü is, így már nem csak az öklünkkel, de a rendelkezésre álló eszközeinkkel is kellemetlen pillanatokat okozhatunk az ellenfeleinknek. Belőlük pedig lesz egy pár, kezdetben csak a sima verőemberek, aztán a félkarú, drabális kalapáccsal mászkáló melákok, fegyveres rosszarcúak, sőt, késes, pajzsos és páncélos galádok is, akik ellen minden esetben sajátos harcmodor szükségeltetik. Szerencsére, ha egyszer betanuljuk őket, akkor már vegyes összeállításban is simán elbánunk a ránk rontó bűnözőkkel. Ugyanez igaz a nagyobb etapok végén érkező főellenfelekre is, a lényeg a megfelelő taktika kiismerése, ha ez megvan, akkor játszi könnyedséggel győzedelmeskedhetünk a legfifikásabb bossok felett is.

A szemtől-szembeni harcnál azonban sokkal érdekesebb a predator-mód, amikor Batman a háttérben megbújva, okos ragadozó módjára egyenként szedi le az ellenfeleket. A komoly tűzerővel felszerelt csoportok ellen most is csak így van esélyünk, és ha jobban belegondolunk, még mindig az a játék legélvezetesebb része, mikor platformról-platformra ugrálva, türelmesen, taktikázva, a falakon is átlátó detektív nézetet használva cserkésszük be az ellenfeleket. Hátulról hangtalanul, a magasból váratlanul leereszkedve, a szellőzőből előbukkanva, a batarangot használva, vagy éppen ügyesen elhelyezett, távolról élesített robbanó zselével. Minden, ami az előző részben megtalálható volt, az most visszatér, de természetesen itt is találkozhatunk teljesen új elemekkel. Az Arkham Cityben már gyengébb falakon és üvegeken keresztül is kiüthetjük az ellenfeleket, ráadásul egy olyan kütyüt is beszerezhetünk majd, amivel távolról hatástalaníthatjuk az ellenfelek lőfegyvereit. Az új eszközök ellenére a kihívás azért megmaradt, ugyanis a prédáink valamivel okosabbak, mint korábban, ráadásul ők is fel lettek szerelve mindenféle hasznos technikával.

Találkozhatunk majd olyan rádiósokkal, akik képesek zavarni a detektív nézet frekvenciáját, így az használhatatlan lesz, sőt, akadnak majd olyan hőérzékelővel felszerelt rosszarcúak, akik képesek kiszúrni minket akkor is, ha mozdulatlanul megbújunk a magasban. Hiába tehát a két éve megszerzett rutin, a játék mindenki számára tartogat meglepetéseket, és az új helyzetek egészen a játék legvégéig képesek ébren tartani a figyelmünket és az érdeklődésünket.

PÁROSBAN A VÁROSBAN

Volt már szó a helyszínről, a kibővült tartalomról, a fejlődésről és a harcrendszerről, csupán a legnagyobb változás marad ki eddig, méghozzá az, hogy ezúttal lehetőségünk lesz a Macskanő bőrébe bújni. Sajnos arról szó sincs, hogy az egész sztorit végigjátszhatnánk vele, de ettől függetlenül is vérpezsdítő a jelenléte. Selina Kyle már rögtön a program elején felbukkan, és jó nagy galibába keveredik: megpróbál lopni Kétarctól, aminek az lesz a vége, hogy az egykori államügyész tervbe veszi a forrófejű hősnőnk kivégzését. A bevezetőben ugyan csak egy rövidke ízelítőt kapunk a Macskanőből, azonban már az a pár perc is lehengerlő. Gyors és ruganyos mozgáskultúra,

a Denevérembertől teljesen eltérő villámgyors harcstílus, egy igen veszélyes ostor, és egy hihetetlenül dögös karaktermodell, ami pont ott domborodik, ahol kell. Szerencsére az antihősnő felbukkanása nem korlátozódik csupán a játék elejére, a közel 14-15 órás fő szál alatt összesen négy alkalommal lesz lehetőségünk a bőrébe bújni, és amellett, hogy konkrét küldetéseket kell vele megoldani, akárcsak Batman, ő is szabadon bejárhatja Arkham Cityt. Selina nem tud siklani és nincs kábelpisztolya sem, de hatalmasakat ugrik, illetve az ostorát tudja lasszóként használni, arról nem is beszélve, hogy a Denevéremberrel ellentétben meg tud kapaszkodni a függőleges felületeken is, így vele ugyanolyan lendületesen lehet haladni, mint Batmannel, csak a látvány itt jóval élvezetesebb. A hasonlóság azonban itt nem ér véget, ugyanis a Macskanő szintén rendelkezik egy speciális nézettel, aminek köszönhetően ő is átlát a falakon és nyomon tudja követni az ellenfeleket, sőt, egyes esetekben képes megkapaszkodni a plafonon is, így az ő esetében is tervezhetünk a predator módban már bevált taktikákkal. Habár a sztoriban csak mellékszereplő, azért nem szabad lebecsülni a Macskanő jelentőségét. Egyrészt vannak olyan Rébusz kérdőjelek, amelyek csakis Selinával

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KÉTARC TRÜKKJE

Amikor majd Kétarcot kell végleg kiiktatni, akkor arra figyeljetek, hogy az őrök folyamatosan újratermelődnek mellette. Csak akkor van esélyetek nyerni, ha egymás után villámgyorsan úgy üttök ki mindenkit, hogy azt senki nem veszi észre.

RÉBUSZ SPIONJAI

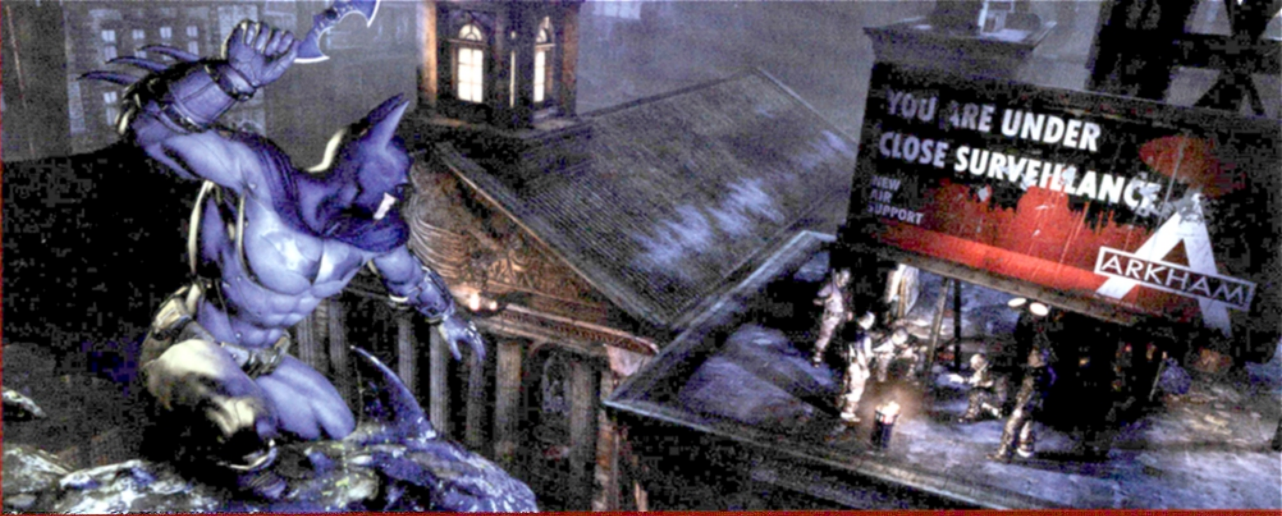
A város tele van Rébusz beépített embereivel, akiket egy idő után Batman automatikusan kiszúr a tömegben. Figyelem! Mindig ő legyen az utolsó, akit elkaptok egy csoportból, mert csak így szedhető ki belőle, hogy merre vannak a rejtvények egy adott pályarészen.

FEJLESZD A CICÁT

A Macskanő ugyanúgy fejleszthető karakter, mint Batman, azonban ő is a Batmanért kapott XP-ből tápolható. Figyeljetek oda, hogy a játék közben az ő ruhájára is jusson fejlődési pont, különben a játék végén nagyon megszenvedtek a harcokkal.

FAGYOS GYŐZELEM

Mr. Freeze legyőzése igen trükkös feladat. Minden lehetőség (robbantás, áramütés, mágneses fali szerkezet, stb.) csak egyszer vethető be ellene, így a pályán lévő összes létező opciót meg kell találni és fel kell használni a sikerhez.



szerezhetőek meg (ezek zöld helyett lila színben játszanak), másrészt az ő karaktere is fejleszthető a menüben, legyen szó akár az öltözékéről, akár a harcban használt eszközeiről. Ha pedig végigvittük a történetet, akkor még mindig ott a város, amit aztán szabadon bejárhatunk vele is, és ehhez nem kell mást tennünk, csak megkeresni a térképen a macska ikonnal jelölt pontokat, és váltani a hős és a hősnő között.

HA ESETLEG KÍVÁNCSI VAGY AZ ELŐZMÉNYEKRE

Az Arkham Asylum és az Arkham City között a játékban kereken egy év telik el, és ha kíváncsi vagy, hogy pontosan mi történik a két program sztorija között, akkor nem kell mást tenned, mint beszerezni az öt részes, Batman: Arkham City című képregénysorozatot, amelyben a játék történetét is jegyző Paul Dini részletesen bemutatja, hogy miképp is alakul meg a börtönváros. A játék, és úgy általában Batman rajongóinak érdemes beruházni erre a képregénysorozatra, hiszen a rajzolt történet nagyszerűen kiegészíti a játékot. Magyarul sajnos nem olvasható a sorozat, ellenben ha rendelkeztek valamilyen Apple (iPad, iPhone, iPod Touch) vagy Androidos készülékkel, akkor letölthetitek a Comixology applikációt, amiben számonként 1,59 euróért megvásárolhatjátok a digitális füzeteket. Ugyanígy a comixology.com oldalon, asztali gépre is beszerezhetőek ezek a képregények.

AZ ÉV JÁTÉKA?

Nehéz nem szuperlatívuszokban beszélni az Arkham Cityről. A Rocksteady nem csak megismételte az Arkham Asylum minőségét, de sikerrel túl is szárnyalták azt. Készítettek egy olyan sandbox játékot, amely teli van élettel, remek folytatása az előző résznek, és továbbra is tökéletesen passzol a Batman univerzumba. Arkham City egy nyomasztó, sötét, mocskos és ronda hely, de emellett mégis gyönyörű és lenyűgöző is egyben. Gotham City börtönkerülete részletes kidolgozott és úgy is változatos, hogy elsőre csak egy nagy sötét masszának tűnik. Már maga a felszín, a külső helyszínek is elképesztőek, de a kaland során megfordulunk majd egy bizarr múzeumban, egy vasöntő gyártelepen, egy elhagyatott rendőrségen, egy földalatti vasútállomáson, sőt, még egy város alatti városban is. De nem csak a grafika és a kidolgozottság a lényeg, hanem az is, hogy a bűnözők városa él és lüktet. A rádiónkon keresztül folyamatosan halljuk az utcákon lődörgő elítélteket, ők folyamatosan kommentálják az eseményeket, pletykálnak, találgatnak és panaszkodnak. Ha a város felett cirkáló helikopterek észrevesznek, akkor beszólnak a központnak, követni kezdenek és rendszeresen lejelentik, hogy éppen mit teszünk: ha szétverünk egy bandát, akkor azt, ha felszívódunk egy sikátorban, akkor azt. De ez még csak a körítés, egy szót sem ejtettünk még a briliáns történetről – és nem véletlenül, ugyanis bűn lenne akár csak egy részletet is elhinteni a rátok váró eseményekből. Az első részt jegyző Paul Dini most is kiváló munkát végzett, és anélkül, hogy akár csak egy morzsát is elhintenénk a játék sztorijáról, el kell hinnetek nekünk, hogy tényleg egy izgalmas és fordulatos kalandban lesz részetek. A játék eleve egy erős felütéssel nyit, aztán már csak fokozódnak az események, olyan szereplőkkel a középpontban, mint Joker, Mr. Freeze, Pingvin, Thalia Al'Ghul, Hugo Strange és még jó pár olyan komoly karakter, akikről a játék kiadójának külön kérésére most nem ránthatjuk le a leplet. A lényeg, hogy az Arkham City története már az első képkockától magával ragadja az embert, és nem is ereszt egészen a megdöbbentő és epikus végkifejletig.

Az Arkham Asylum egy zseniális játék volt, és a folytatás képes volt tartani a lehengerlő színvonalat. Kötelező vétel.

A legkeményebb legények fél karral nyomják ám a bunyót.

Ha mindezt összeadjátok a fentebb írtakkal, a mellékküldetésekkel, az extraként elérhető challenge tartalmakkal, a remek harcrendszerrel, az újdonságokkal és a Macskanővel, akkor valószínűleg megértitek, hogy miért gondoljuk úgy, hogy az Arkham City idén is esélyes az év játéka címre. Persze ez a program sem tökéletes, az irányítás néha-néha döccen egyet, a karakter nem úgy ugrik, ahogy mi szeretnénk, esetenként harc közben nem reagál elég gyorsan a rendszer, sőt, a boss-fightok sem sikerültek túl izzasztóra, de ezeket leszámítva egész egyszerűen nem nagyon lehet belekötni a játékba. A sztori nagyjából 15 óra hibátlan szórakozás, és ha mindent fel akarunk fedezni, akkor akár 30-40 órát is simán Arkham Cityben tölthetünk. Ha szeretted az első részt, ezt egyenesen imádni fogod, ha pedig még nem volt közös kalandod Batmannel, akkor itt a remek lehetőség, hogy pótold, ugyanis ennél jobb lehetőséged még évekig nem lesz rá.

GRAFIKA»	»95%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»95%

www.pcguru.hu/1910

»A BAC olyan játék, ami szinte minden elemével lenyűgözi a játékost. Szép, tartalmas, magával ragadó, szó szerint letehetetlen. Sötét Lovagnak lenni az idei év egyik legnagyobb élménye.

»BATE

PRO
Kiváló történet, tartalmas sandbox alapok, remek harcrendszer, kidolgozott részletek, meg persze Batman.

KONTRA
Csak hard fokozaton van igazi kihívás, és az irányítás is hajlamos néha megkeseríteni az életünket.

GÉPIGÉNY» 2 magos, 2 GHz CPU, Geforce GTS 250/Radeon HD 5670, 2 GB RAM, 10 GB HDD

»95%«

HOL A KÉRDŐJEL?

A város most is tele van olyan kérdőjel-mozaikokkal, amelyek csak egy bizonyos szögből láthatóak. Ezek „összerakása" is egy-egy Rébusz feladatnak felel meg, és ne feledjétek, hogy ezeket a rejtvényeket csak a detektív módot bekapcsolva vehetitek észre.

OKOSAN JÁTSSZ!

Ha ránk hallgattok, akkor már a fő történet felgöngyölítése közben megoldotok annyi rejtvényt és mellékküldetést, amennyit csak lehet, mert a sztori befejezése után csak ezekért rohangálni már nem feltétlenül izgalmas feladat.

MÁSODIK KÖR

Ha egyszer végigviszitek a játékot normal vagy hard fokozaton, akkor megnyílik a New Game Plus opció. Itt a játékot újrakezdve már minden korábban megszerzett fejlesztés elérhető az első pillanattól, cserébe viszont a játék sokkal nehezebb lesz.

HARC A VÉGSŐKIG

Akárcsak az előző részben, a single player kampány mellett most is találhatunk többféle challenge pályát, ahol főleg a harcé a főszerep. A plusz szórakozás mellett ez arra is tökéletes, hogy jól begyakoroljátok a közelharci küzdelmet.

KEMÉNY ÖKÖL, VAS ÖKÖL...

Hard Reset

[ÍRTA CHOCHO] **Szereted az extrém kihívást és eleged van a turbános rosszfiúkat üldöző tengerészgyalogosokból? Ha a válasz igen, akkor a Hard Resetet neked találták ki.**

Ha viszont a válaszod nem a bevezetőben feltett kérdésre, akkor jobb, ha messze elkerülöd a Hard Resetet, mert ez a játék nem szórakozik, és úgy rúg fenékbe, hogy a fal adja a másikat. Bizony, a lengyel The Flying Wild Hog első, alig két hónapja bejelentett munkája kifejezetten a nosztalgiára vágyóknak készült. Volt ugyanis idő, amikor egy FPS-ben nem voltak scriptelt képsorok, se történet, de még csak rendes átvezető filmek sem. Voltak viszont ellenfelek, annyian, mint az oroszok, na meg az adrenalint pumpáló akciótenger, ami csak akkor ért véget, ha a záró képsorokat (azaz a legtöbb esetben egy „Thank you, game over!" feliratot) követően felálltunk a számítógép mellől. Ezt a mára kissé elfeledett, noha mégis sokak által visszasírt kort idézi fel a Hard Reset, méghozzá olyan precizitással, hogy bizonyosan elejtünk majd néhány könnycseppet a telepítést követően – vagy a szívbemarkoló emlékek felidézése okán, vagy azért, mert olyan nehéz a játék, hogy már az első pályán elvérzik az ember...

ACÉLOS

Talán szégyen, de jómagam is hamar feladtam a normál fokozattal járó kínszenvedést, és inkább easyre állítva fejeztem be a játékot. Persze mondhatnánk, hogy szimplán béna vagyok, de az az igazság, hogy más FPS-ekben kifejezetten szeretem a nehezebb fokozatokat, mert a legtöbb közepes beállítás egész egyszerűen nem nyújt kellő kihívást a számomra. A Hard Reset viszont minden szinten izzasztó, így hacsak nem vagy mazochista, ajánlott könnyű beállításon kezdeni a játékot, és az önsanyargatást csak a második vagy a harmadik végigjátszásra hagyni. Szomorú, de ahhoz, hogy teljes egészében kiélvezhessük a kicsengetett eurókat, szükség is lesz a többszöri nekifutásra, mert a kampány alsó hangon sem tart tovább öt óránál. Mivel pedig multiplayer nincs, egyedül a régimódi játékmenet mára kissé szokatlanná vált stílusa szögezhet a monitor elé. Még szerencse, hogy ezzel nincs semmi gond. Sztori is van, valami kattant tudósról meg egy disztópiáról, ahol az emberiség metropoliszokba tömörült az öntudatra ébredt robotok állandó támadásai miatt, de aligha lesz olyan, akit ez érdekelni fog. Még azt se tartom túlzásnak, ha egész egyszerűen elnyomogatjátok az egyébként szépen megrajzolt képregényes átvezetőket, mert csak kizökkentenek a ritmusból. A hangsúly itt kizárólag a lövöldözésen, a folyamatos, üresjáratoktól mentes harcon van, amit a program a korai Quake- és Doom-játékok bevált módszereivel biztosít. Mesterséges intelligencia? Az meg mi? Kell a fenének! Csak jöjjenek a robotok végtelen számban, a játékos pedig győzze pusztítani őket! Hasonlóan oldschool a küldetések rendszere is. A Hard Reset pályái a 90-es éveket idézik, lévén gyakorta fordul elő, hogy csak azért járjuk be a kellően méretes szinteket, hogy a kiindulópont melletti ajtót aktiválni tudjuk. A feladataink amúgy sem túl változatosak: gombokat nyomogatunk, liftezgetünk, terminálokat kapcsolunk ki és be – furfangos feladványokra, innovatív ötletekre ne számítson senki. Ahogy az már az eddig leírtakból talán sejthető, a The Flying Wild Hog nem erőltette meg magát, kizárólag az intenzív tűzharcokkal akarja eladni a portékáját. Ennyi

ADATOK

KIADÓ
The Flying Wild Hog

FEJLESZTŐ
The Flying Wild Hog

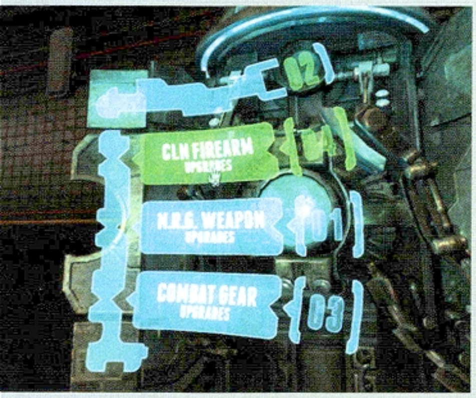
MŰFAJ
FPS

MULTI
nincs

INFO

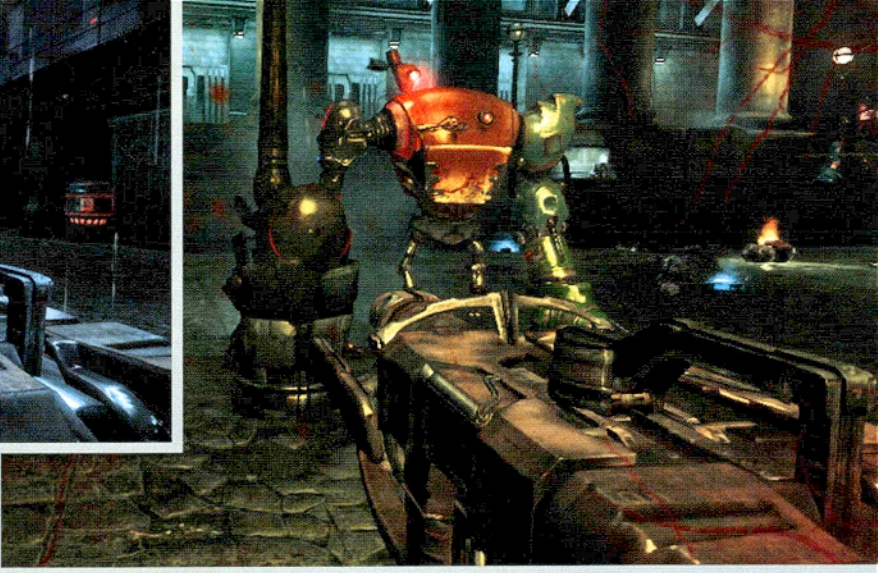
Manapság igen ritkák a PC-exkluzív First Person Shooterek, azonban jelen tesztünk alanya éppen egy ilyen fehér holló. A Hard Reset a Steamen keresztül vásárolható meg, méghozzá 27,99 euróért (~7-8000 Ft).

?



TÁNCREAKCIÓ

A Hard Reset nehézségére rátesz egy lapáttal, hogy hősünk olyan lassan vánszorog, mint akinek lebetonozták a bokáját. A játék ráadásul szemét, és sok olyan ellenfelet pakol elénk, akik villámgyors rohammal óriási sebzést visznek be. Három vagy négy ilyen robot biztos halál, ha nem ugrálunk el időben, illetve nem használjuk ki az igen rövid ideig tartó sprintelést. Azt javaslom, hogy álljunk be a robotok közé, majd mikor már mindnyájan felénk száguldanak, szaladjunk ki a körből és nézzük, ahogy egymásba rohannak. Két vagy három ilyen akció és végük. Nehezebb fokozaton eme taktika életet menthet!



A játék azon kevés ritka pillanatai közé tartozik ez, mikor éppen nem özönlenek el mindent a robotok.

viszont nem elég, a Hard Reset ugyanis egy idő után monotonná válik, ami egy öt óra hosszú játék esetében minden, csak nem jó jel. Még szerencse, hogy a bossok erősek, nagyok és gonoszak, nélkülük ugyanis tényleg túlságosan hamar unalomba fulladna az egész program.

VASAKARAT

Bár a játékmenet a legtöbb mai sallangot mellőzi, azért van pár apró ötlet, amiket a fejlesztők nem átallottak átvenni a modern shooterektől. Ilyen például, hogy egyszerre csak két fegyverünk lehet. Mielőtt azonban a szívünkhöz kapnánk, és elátkoznánk a The Flying Wild Hog ártatlan munkatársait, leszögezném, hogy ennél nincs is több gyilkos szerszám a játékban. Van egy gépfegyver és egy plazmavető, amiket többféle módon fejleszthetünk a pályákon fellelhető interfészek segítségével, ám a megszokott speckókon túl (zoom, nagyobb tár, erősebb lőszer, stb.) teljesen új képességekkel is felruházhatjuk őket. Így lesz például az alap géppuskából shotgun, gránátvető vagy akár rakétavető. Maga a lövöldözés egyébként ritka élvezetes, a fegyverek ereje tényleg elsöprő, valódi öröm gyönyörködni a szerteszét repülő fém alkatrészekben. Fejleszteni természetesen a felszerelésünket is lehet, mi több, kell is, szóval, ahogy haladunk előre a játékban, úgy leszünk egyre jobbak és erősebbek. A

MINDIG NÉZZ KÖRÜL!

Mikor egy nagyobb szabad térre érünk, szinte biztos, hogy rövidesen minden irányból támadni fognak, így ajánlott gyorsan körülnézni és előre gondolkodni. Az utcák ugyanis tele vannak tűzcsapokra emlékeztető elektromágneses csapdákkal, melyek aktivált állapotban (rájuk kell lőni) lelassítják az ellenfeleket. Sőt, robbanó hordóból is van bőven, hogy az épp vánszorgó gépeket egy ügyes lövéssel küldhessük az örök olajmezőkre. Bár a lőszer ritkán fogy ki a Hard Resetben, az ellenfelek néha akkora túlerőben vannak, hogy ha nem használjuk ki a terep adottságait, nincs fegyver, ami kimenthetne minket.

fejlesztéshez szükséges sárga energiacsomagokat hol az ellenfelek dobják, hol elrejtve találjuk őket a szinteken, a lényeg, hogy folyamatosan kutatnunk kell utánuk, mert a pályákon előre haladva esélyünk sem lesz a felturbózott kiegészítők nélkül.

SZÁRNYAS GÉPVADÁSZ

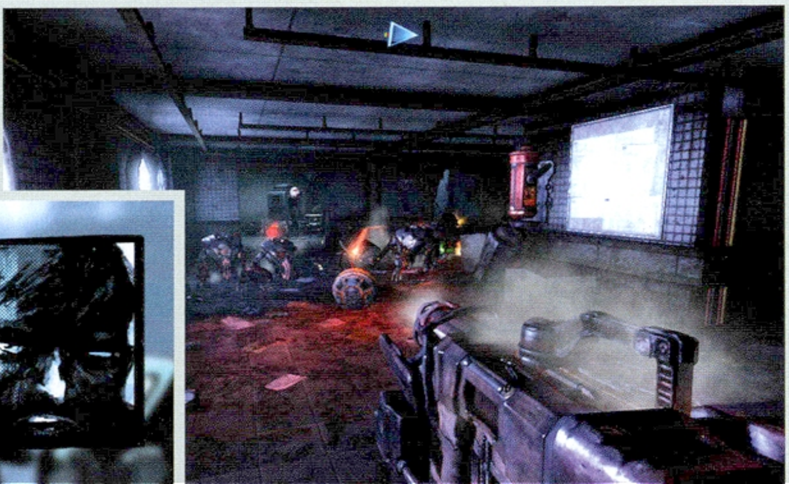
Régimódi shooter létére a Hard Reset igencsak korrekt grafikát villant, sőt, a játék alatt végig az volt az érzésem, hogy ez tulajdonképpen egy techdemó, amit azért dobtak össze a lengyel srácok, hogy valaki végre felkarolja őket. A képek ugyan nem tudják visszaadni a látvány dinamikáját, azonban higgyétek el, hogy szó szerint döbbenetes, amit a saját fejlesztésű engine a képernyőkre varázsol. A pályák kidolgozottsága első osztályú, nincs két egyforma utcarész vagy szakasz, az ellenséges robotok és főellenfelek pedig remekül néznek ki, szinte már zavaróan erős shaderek és színek feszítenek rajtuk. Mindezt azonban simán felülmúlja a dizájn, ami leginkább a Szárnyas fejvadász című filmet juttatja az ember eszébe. Minden kékes, sötét és idegen, elhinni is nehéz, hogy ilyen rideg körülmények között élhetnek emberek. Külön kiemelendő, hogy az interakciót a Doom 3-ban látottakhoz hasonlóan oldották meg, vagyis minden egyes menü egy virtuális monitor, amit az egérrel lehet irányítani, valós időben. A találáshoz persze a zene és a hangok is hozzátartoznak, e téren azonban nem nagyon van mit elemezgetni. A muzikális oldal kimerül az akcióhoz igazított tamtamban, és bár felidézni egyetlen taktust sem tudnék, a zene a funkcióját maradéktalanul betölti, hiszen rendesen megemeli az ember pulzusát játék közben. A szinkron ugyan gyenge, de legalább keveset halljuk, a környezeti zajok pedig teljesen átlagosak, viszont még így is hozzák azt a színvonalat, amit egy akciójátéktól elvárhatunk.

A VÉGSŐ SZAVUNK

Amikor először hallottam, hogy a Hard Reset csak és kizárólag PC-re jelenik meg, nem igazán értettem a dolgot, hisz manapság csak akkor van értelme a platformexkluzív fejlesztésnek, ha egy pénzesebb konzolgyártó áll a csapat háta mögött. A teszt után viszont már világos, hogy miért csak PC-re, és miért csak letölthető formában jelent meg a játék. Más platformon ezt a stílust nem értékelnénk, nálunk viszont megtalálható az a hardcore réteg, aki igenis követeli magának az efféle szórakozást. Egyedül azt sajnálhatjuk, hogy a Hard Reset a fájó rövidsége ellenére is képes unalmassá válni – pályánként néhány új ellenféllel vagy változatosabb feladatokkal simán ki lehetett volna küszöbölni ezt a hibát is. Amit végeredményben kapunk, az egy szórakoztató retro élmény, amit főleg azoknak tudok ajánlani, akik a Duke Nukem Foreverben csalódva továbbra is áhítoznak egy, a klasszikus FPS-eket idéző program után. A többiek viszont jobban járnak, ha kivárják az ősz nagy shooter-áradatát.

Ha szeretnéd tudni milyenek voltak az FPS-ek a '90-es években, akkor a Hard Resetet mindenképpen ki kell próbálnod.

A játék grafikája nem okozott gondot a fejlesztőknek, de az átvezetőket már képregényekkel oldották meg. Vajon nem volt elég idő, vagy lehet most épp ez a lengyel divat?



GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

www.pcguru.hu/2165

»A Hard Resettel időutazhatunk a 90-es évekbe, és megtapasztalhatjuk, hogy alakult át az FPS-műfaj az elmúlt 20 évben. Nosztalgiának szinte tökéletes.

»CHOCHO

PRO Nagyon szép grafika, sok-sok robot és állandó akció.

KONTRA Kissé monoton és csak öt-hat órányi játékot biztosít.

GÉPIGÉNY» P4 2 GHz CPU; 2 GB RAM; 512 MB VGA; 4 GB HDD

»70%«

SZÉP KILÁTÁSOK

[ÍRTA CHRIS] Ha két olyan cég, mint a Bethesda és az id Software összeáll, akkor bizony sejthető, hogy valami nagy durranás van készülőben. A négy évvel ezelőtt bejelentett Rage viszont egyáltalán nem tűnt annak, amikor először láttuk a GamesComon, csak egy újabb, nem túl eredeti poszt-apokaliptikus FPS képe tárult elénk.

Hét éve fortyog a Rage az id Software üstjében, ami csak Blizzard-mértékkel mérve nevezhető átlagos fejlesztési időnek. Ennyi idő alatt mások kiadnak három Torchlightot és hat Call of Dutyt, úgyhogy nem csoda, hogy kíváncsiak voltunk, mit sikerült a Doom és a Quake alkotóinak ennyi idő alatt összedobni. Az első információmorzsák jobbára semmitmondóak voltak, aztán szépen lassan egy olyan játék képe tárulkozott fel előttünk, ami kedvenc programjainkból ollózza össze a legjobb részeket.

A Rage története egy világégést követő disztópiában játszódik. Hősünk egyike azon szerencsés kiválasztottaknak, akit egy Bárka nevű kapszulába helyeznek azért, hogy az Apophis kisbolygó becsapódása után új életet teremtsen a (vélhetőleg) kihalt Földön. De ahogy ilyenkor lenni szokott, érkezik néhány előre nem várt fordulat. Először is kicsit átalusszuk az ébresztőt, ezért több mint száz évvel a kataklizma után, egyedüli túlélőként mászunk elő a mélyfagyasztásból. A másik – és erre pár lépés után hamar rájövünk –, hogy szép számban maradtak túlélői a katasztrófának, és ők bizony nem feltétlenül olyan civilizáltak, hogy tudnák, a reggeli kávé előtt nem illik késsel hadonászni más arca előtt. Szerencsénkre vannak még olyanok, akiknél a jómodor és az udvariasság nem ment ki a divatból. Ők azok, akik a szárnyaik alá vesznek minket, és ezzel meg is kezdődik nagy utazásunk ebben a nem túl barátságos új világban.

A VILÁGVÉGE VÁRAT MAGÁRA

Ha valakitől megkérdeznék, hogy milyen játékot tudna elképzelni a Fallout és a Quake készítőitől, akkor minden bizonnyal pontosan körülírna egy olyan alkotást, mint amilyen a Rage lett. Először is, a játék szinte minden mindenhol megtalálható. Izgalmas lövöldözések, páratlan látvány, véget nem érő akciójelenetek – mindez megfűszerezve egy másik remek játék, a Borderlands ismerős elemeivel. Egyáltalán el lehet egy ilyet rontani?

A játék tehát nem egy szimpla lövöldözős játék, ez a Rage első negyed óráját követően mindenki számára világos lesz. Miután szerencsésen megmenekülünk a helyi banditák karmai közül, első küldetésünk

Habár a PC-s verzió számos technikai hibától nyög, ennek ellenére a RAGE egy szerethető játék, aminek egy patch kell.

porcikájából süt a Fallout-(után)érzés. Talán csak a sivatagos táj teszi, talán az apokaliptikus világ, de nagyon jó érzés egy olyan hatalmas, jól kidolgozott szerepjátékot felfedezni a Rage-en belül, mint amilyen a 2008-as év játéka volt. Félreértés ne essék nem copy/paste-ről beszélünk, a játékon ugyanis a fejlesztőstúdió, az id Software kéznyoma is

a szemtanúk likvidálása lesz, ők pedig egy nem túl távoli barlangrendszerbe fészkelték be magukat. Itt már azonnal szemet szúr a hatalmas világ, amit két lábon bejárni képtelenség lenne, ezért aztán hamar meg is kapjuk első járművünket, egy Quadra hajazó gépjárművet. Ajándék a jófej helyiektől, akik próbálnak civilizált életet folytatni a különféle

A járműves részek briliánsak, nyoma sincs a Borderlands nyögvenyelős kezelhetőségének.

Nincs is jobb, mint mikor jön egy mutáns, te pedig megtanítod neki, hogy mi az a tisztelet.

mutáns, eltorzult banditáktól zsúfolt környéken – persze a végleges rendcsináláshoz a mi segítségünkre is szükség lesz.

WASD PLUSZ BAL EGÉRGOMB?

Alapvetően két főbb részre oszthatjuk a programot: FPS-re és autókázós részekre. Bár ez a két elem szorosan összekapcsolódik, mégis jóval nagyobb hangsúlyt fektettek mindkettőre, mint például az előbb említett Borderlands esetében. A lövöldözős részt alapvetően nem szükséges bemutatni, hiszen tényleg egy teljesen letisztult FPS-rendszerrel van dolgunk. Nincs se fedezékrendszer, se idölassítás, de még szintlépés se, csupán színtiszta akció, ami viszont olyan műgonddal lett elkészítve, amihez foghatót jó ideje, vagy talán még sosem láthattunk. Fegyvereink nem csupán villámló botok, érezhetően kárt tesznek az ellenfeleinkben, kezdve a legkisebb pisztolytól egészen a rakétavetőig. Külön öröm volt látni, hogy a mutánsok nem adták olcsón a bőrüket. A közelharci fegyverrel rendelkező ellenfelek úgy mozogtak, mint vámpírok a horrorfilmekben. Őket hiába próbálunk eltalálni, mindig kitértek a golyó útjából, majd pár pillanat múlva már a fejünket lékelték valamilyen buzogánnyal. A fegyveresekkel történő harc sem nevezhető unalmasnak, hiszen remek mesterséges intelligencia gondoskodik arról, hogy egy percre se lankadjon a figyelmünk. Fedezéket keresnek maguknak, ha rosszul áll a szénájuk visszavonulnak, valamint ha olyan fegyvert hordanak, ami csak rövid távon sebez, akkor megpróbálnak a közelünkbe férkőzni.

ADATOK

KIADÓ
Zenimax/ Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
id Software

MŰFAJ
FPS/RPG

MULTI
konpetetitív/ kooperatív

INFO

A Rage PC-s megjelenését komoly botrány kísérte, ugyanis az ATI kártyái mellett borzasztó frissítési- és textúrahibákkal találkoztak a játékosok. Nálunk a problémák nem jelentkeztek, de az értékelésnél azért figyelembe vettük, hogy az id Software egy nem teljes körűen letesztelt játékot adott ki a kezei közül.

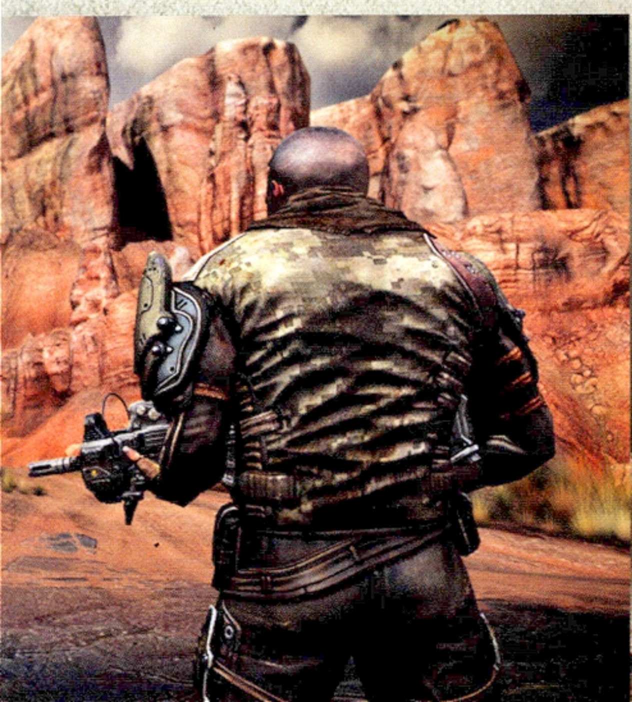
Bár a Rage kifejezetten az akcióról szól, akár lopakodással, csendes gyilkolászással is megpróbálhatunk bekommandózni az ellenséges vonalak mögé, és ehhez a megoldáshoz két fegyvert is kapunk majd a játék során. Persze arról szó sincs, hogy a játékot végigjátszhatjuk az árnyékba bújva, ugyanis a mesterséges intelligencia hamar gátat szab a huzamosabb ideig tartó splintercellezésnek, lévén ellenfeleink pillanatok alatt rájönnek, ha valaki eltűnik csapatukból, ráadásul elég hatékonyan kutatják fel, hogy merre bujkálunk, így hiába is akarunk észrevétlenek maradni, hamar kezdetét veszi a hangos a lövöldözés.

Ilyenkor pedig, ha nem mérjük fel jól az erőviszonyokat, könnyen a földre kerülhetünk. Ekkor jön a képbe a szívünkbe épített defibrillátor, ami valójában nem más, mint egy minijáték, amiben ha jól teljesítünk, újabb esélyt kapunk az égiektől, valamint az eszmélés pillanatában elektromos lökéssel megbénítjuk a körülöttünk lévő támadókat. Ennek a berendezésnek az újratöltése huzamosabb ideig is eltart, ezért a manapság divatos játékokkal ellentétben a folyamatosan, kézzel történő mentést javaslunk mindenkinek, ugyanis a checkpoint-rendszer meglehetősen bosszantó kialakítása nem kíméli az idegrendszert.

QUAD-DAMAGE!

De persze nem csak ennyiből áll a Rage, hiszen pár órányi játék után egy hatalmas világot tárul elénk, ahol az akcióelemek csupán krémes töltelék két pompás piskótaréteg között. Minden településen küldetések tucatjai várnak ránk, és ezeket vagy a helyiektől, vagy a falragaszokból vehetjük fel. Érdemes mindenhol mindenkivel elbeszélgetni, elvállalni minden lehetséges feladatot, ugyanis ezekkel a küldetésekkel nemcsak a helyiek bizalmát nyerhetjük el, hanem pénzt és értékes tárgyakat is bezsebelhetünk általuk, s talán mondanunk sem kell, hogy ezekre igen nagyon nagy szükségünk lesz. A pénzünkből elsősorban fegyvereket, lőszert, öltözetet, páncélt, valamint különféle, elsőre talán értéktelennek tűnő kacatokat vásárolhatunk.

Ezeknek a kacatoknak viszont nem mindegyike szemét, ugyanis a játékban egy tárgykészítési rendszer is helyet kapott, ami tovább színesíti az amúgy is változatos palettát. Itt arról van szó, hogy portyázásaink, küldetéseink közben számtalan dolgot begyűjthetünk, a sörösüvegtől a távirányítású autókon át egészen a különleges növényekig és kristályokig. Ezeket a tárgyakat aztán különféle hasznos holmikká barkácsolhatjuk, kezdve az egyszerű kötszertől egészen az automata robotpókig, ami gépágyújával ritkíthatja a közelünkbe merészkedő veszélyes



EGY KIS BAKI?

Hatalmas a botrány a Rage PC-s változata körül, ugyanis komoly gondok voltak a grafikai beállításokkal. Úgy tűnik, hogy Ati VGA-knál még a legdurvább felépítésen is keményen beszaggat a játék, a textúrák homályosak, villognak, tehát úgy ahogy van, játszhatatlan az egész. Ha nálatok is felmerül ez a probléma, akkor a legújabb Catalyst meghajtószoftver telepítését javasoljuk, ám érdemes tudni, hogy ez nem old meg mindent, ugyanis még így is számtalan hiba üti fel a fejét a játékban. Bár nagyon úgy tűnik, hogy driver-problémáról van szó, amit egy javítással hamar megoldhatnak a készítők, arra már nem lehet mentségük, hogy a felbontáson és a fényerőn kívül semmi sem állítható a játékban, a RAGE mindent automatikusan lő be a gépünk teljesítménye alapján, nekünk pedig semmilyen beleszólásunk sincs a részletekbe.

Ha bejön az autókázás, akkor mindenképpen próbáld ki az erre épülő multiplayer módot is.

RAGE THE GATHERING

A szerencsejátékkal próbálkozni egy programon belül sokszor unalmas, néha viszont kifejezetten élvezetes dolog (gondoljunk csak a Fallout: New Vegasra). A Rage-ben egy jópofa gyűjtögetős kártyajáték található, aminek a lapjait nekünk kell felkutatni utunk során (hmm, ez is de ismerős). Ezek a lapok általában a játékban található szereplők valamelyikét ábrázolják, akiknek életerejük, támadó értékük, valamint extra képességeik lehetnek. Amennyiben erős paklit akarunk összeállítani, akkor egy-egy nagyobb mutáns legyőzése, vagy egy komolyabb feladat végrehajtása után nézzünk szét alaposan az adott területen, ugyanis könnyen lehet, hogy remek lapokra lelünk.

mutánsokat. Az ilyen és ehhez hasonló kütyük legyártásához persze tervekre lesz szükségünk, ezeket pedig a boltokban vásárolhatjuk meg. Ugyanitt mindig érdemes lesz feltöltenünk a lőszer és egyéb készleteinket is, szóval a pénzszerzés elengedhetetlen része a Rage világának is.

ITT NEM NÉGYSZÁZ A BENZIN?

Nagy hangsúlyt fektettek a készítők arra is, hogy az utazásaink is a lehető legizgalmasabban teljenek. Első terepjárónk megszerzése után már rögtön felvértezhetjük a járművünket gépágyúval, hőkövetős rakétával, és ezekre az extrákra szükségünk is lesz a pusztaságot járva, főleg akkor, ha nem kívánjuk a nehezen megszerzett dollárjainkat folyton a gépjárműveink javítására költeni. A városokban különféle versenyek is zajlanak, amiken ha részt veszünk, nem csak a fegyverrendszerünket tölthetjük újra, hanem pénzt és úgynevezett bizonyítványokat is szerezhetünk. Ezekből a bizonyítványokból vásárolhatunk magunknak aztán szögeket a kocsi kerekeire, öklelőrácsot az elejére, erősebb motort vagy turbót a gép belsejébe, illetve akár egyedi festéssel is elláthatjuk a kicsikénket. Viszont itt még korántsem ér véget a játék autókázós része! Ha pénzszűkében vagyunk, expressz futárszolgáltatást is elvállalhatunk, valamint megpróbálhatjuk begyűjteni a pusztaságban található lebegő kék tárgyakat. Ezen a ponton pedig már valószínűleg azt mind sejtitek, hogy ezeknek a kékségeknek az eléréséhez nem egyszer hatalmas ugratásokra, illetve komoly vezetői képességekre lesz szükség.

VAN MULTIJA IS?

A kifejezetten erős egyszemélyes játékmód mellett az embernek szinte eszébe sem jut, hogy vajon tartalmaz-e multit az adott produktum. Így van ez a Rage esetében is, ami annak ellenére megpróbálkozott a multival, hogy valójában semmi szüksége nincsen rá. A megfelelő menüben két játékmódot találhatunk, ez egyik egy négyfős verseny, ahol járművekkel küzdhetünk egymás ellen, a másik pedig egy speciális kooperatív minijáték-sorozat, amelyekben két játékos játszhat egyidejűleg, egymást támogatva.

A járművek irányítására egyetlen rossz szavunk sem lehet, a Borderlands vagy a Halo gépeihez képest igazi kezesbárányokat kapunk. Valószínűleg a járműves harc sem okoz majd fejtörést senkinek sem, egyedül a fékezést éreztük kicsit erősnek, főleg mikor nagyjából egy másodperc alatt állítottuk meg a kocsit nagyjából 200km/h sebesség mellett.

MOTORRÓL MOTORRA

A végére hagytuk a látványt érintő mondandónkat, de ez nem azt jelenti, hogy másodlagos, vagy akár könnyen felejthető lenne a Rage képi világa. Már az első képsorok is magukkal ragadják ez embert, az id Software a Doom 3 után ismét megmutatta, hogy mire képes a csapatuk, ha odateszik magukat. Saját fejlesztésű, Open GL-rendszerre épülő motorjuk az id Tech 5 nevet kapta, ami a készülő Doom 4 alatt is megcsillan majd – már amennyiben elkészül persze. Nem tudjuk, hogy a motornak vagy a grafikusoknak köszönhető-e, de a textúrák hihetetlenül élesek, a fények káprázatosan jók, a karaktermodellek pedig eszméletlen jól kidolgozottak.

„Tragacsba szállni élvezet, gyorsabban száll, mint a képzelet..." – Sipos F. Tamás (Exotic) után szabadon

Különösen jó látni, hogy nem csak a Battlefield 3 képes látványos animációkra, itt van mindjárt a Rage-ben található mozgás is, ami valami elképesztően látványosra sikeredett, és a fejlesztők még olyan aprólékos dolgokra is odafigyeltek, hogy megbicsaklik az, akit futás közben lábon vagy vállon találunk. De mindez semmi ahhoz képest, amilyen részletgazdag, aprólékos, és páratlanul gyönyörű minden helyszín, ahova csak eljutunk. Bárhova nézünk, ott látszik, hogy a játék minden egyes négyzetcentiméterét kézzel rajzolták. Szinte nincs két egyforma falfelület, bokor vagy szikla, az ellenségeket leszámítva pedig nem láttunk két egyforma karaktert sem.

HEADSHOT!

Nagyon nehéz fogást találni a Rage-en (kivéve a PC-s technikai oldalt, erről lásd külön boxunkat), hiszen eszméletlen élmény vele játszani. Hosszú, ennek ellenére egyáltalán nem unalmas, gyönyörű, na és persze telis-tele van tartalommal, amiről a három telepítőlemez vagy a 20 gigabájtos letöltőfájl azért már bőven sejtet valamit. Nem olyan nyitott a világ, mint mondjuk a Fallout 3 esetében, a grafika nem olyan szép, mint a maxra húzott Battlefield 3, de nagyon is szerethető, értékes termék, amit vétek lenne lehagyni az idei év vásárlólistáiról.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»95%

www.pcguru.hu/868

»A PC-s változat kijavítása után egy rossz szavunk sem lesz a Rage-re. Ha tetszett a Fallout 3 vagy a Borderlands, ez a játék sem hiányozhat a polcodról.

»CHRIS

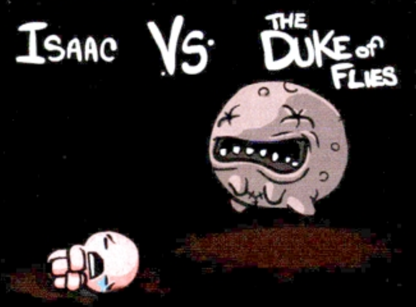
PRO	KONTRA
Szemkápráztatóan szép és tartalmas játék, ami hosszú napokra nyújt felhőtlen szórakozást mindenkinek.	Egyedül a PC-s gondok miatt aggódunk egy picit, reméljük, hogy hamar ideér az első patch.

GÉPIGÉNY» Core 2 Duo 2 GHz, Geforce GT 400/Raedon HD 5550, 4 GB RAM, 12 GB HDD

»85%«

BRUTÁLIS ZSENIALITÁS

The Binding of Isaac



[IRTA KREDENC] **A játékiparban külön előnyt jelent a beteg elme. Edmund McMillen sokadszor bizonyítja, hogy valami nincs rendben nála – és mi ennek roppant mód örülünk...**

A bevezetőben említett úriemberről elég talán annyit elmondanom, hogy az ő agyából pattant ki a Húsfiú és Gish, a kátránysrác, no és az ő keze munkáját dicsérik a Braid karakterei, animációi. Barátunk a Super Meat Boy fejlesztése közben skiccelt fel magának pár gondolatot, amiből aztán Florian Himsl segítségével összerakott egy újabb rémisztő, és ami még fontosabb: zseniális játékot.

HÁT IZSÁK?

A cím a jól ismert bibliai történetre utal, amelyben Isten felszólítja Ábrahámot: bizonyítsa be hozzá való hűségét úgy, hogy feláldozza számára fiát, Izsákot. Jelen mű főhőse is ugyanezt a nevet kapta a keresztségben, és hasonló szószba kerül: anyja, aki álló nap a keresztény tévécsatornákat bámulja, úgyszintén behaluzza az ominózus sugallatot, és nem is sokat gondolkodik annak végrehajtásán. Izsák barátunk a közelgő végzet elől egy csapóajtón át a pincébe menekül, ám itt nemcsak hideg és sötétség fogadja, hanem még annál is rosszabb. Sokkal, sokkal rosszabb...

Az Isaac műfaja „roguelike", és olvasóinknak bizonnyal meg kell magyaráznom ezt a kifejezést. Az 1980 körül született Rogue, melyben hősünkkel alá kellett szállni egy kazamatába és ott legyakni tengernyi szörnyet, az egyik első grafikus kalandprogram volt, mely a D&D szabályrendszerére épült, és amelynek legnagyobb újítását a véletlenszerűen felépülő pályák jelentették. A játék iskolát teremtett, és olyan programok létrejöttét ihlette, mint a Diablo, amelyből aztán megszületett az akció-szerepjátékok nemzedéke – de ez már egy másik történet. Az Isaac tehát a Rogue alapgondolatára épül: minden egyes játékban a föld alatti labirintusrendszer véletlenszerűen generálódik, ugyanígy a benne elhelyezett kincsek és ellenségek, így nincs két egyforma menet, és soha nem tudhatod, mibe csöppensz a következő helyiségben, a játékmenet és az interfész ugyanakkor a Legend of Zeldára emlékeztet.

Van tehát egy pár szobából álló pálya, ahol elpusztítandó ellenségek, begyűjtendő kincsek, no meg egy szintzáró, durva boss vár rád. Miközben egyre lejjebb küzdöd magad az ismeretlen mélységekbe, a különféle felvehető cuccok mind keményebbé formálják

ADATOK

KIADÓ
Edmund McMillen / Florian Himsl

FEJLESZTŐ
Edmund McMillen / Florian Himsl

MŰFAJ
rougelike dungeon-crawler

MULTI
nincs

INFO

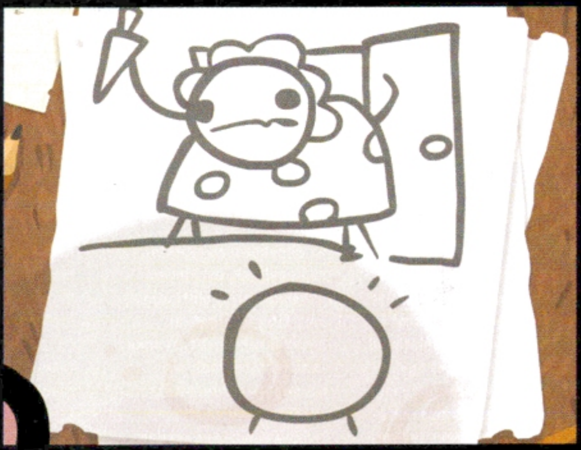
A kaliforniai Santa Cruzban élő, 1980-ban született Edmund McMillan igencsak termékenynek mondható, hiszen a játékiparban eltöltött nyolc éve alatt 23 játékot fejlesztett. Elmondása szerint azért vonzódik annyira a horrorisztikus elemekhez, mert amikor öt éves volt, imádott nagyapja nyílt szívműtéten esett át, és megmutatta neki a hegeket, ő pedig ezt úgy élte meg, mintha Frankensteinnel élne egy fedél alatt.

hősödet – minderre persze szükség is lesz, hiszen egyre erősebb szörnyekbe botlasz. Mindennek tetejébe nem árt gondolkodni sem, lévén erőforrásaid limitáltak, és ha mondjuk elhasználod az összes bombát, lehet, hogy egy kövek által elzárt kulcshoz nem fogsz hozzáférni. Ó, és még mielőtt elfelejtem: a „roguelike" zsáner másik alapeleme is jelen van: ha elfogy Isaac koma életereje, jön a kegyetlen „Game Over" felirat, és kezdhetsz mindent elölről...

Sajnos ezzel a felirattal a kelleténél többször fogsz találkozni – a játék ugyanis nehéz. Szuperhúsfiúsan, kíméletlenül nehéz; ebben nem kis bűne van az irányításnak is, ami szerintem a projekt Achilles-sarka; szokni, tanulni kell, ráadásul gamepad-támogatás sincs (bár az Xpadder megoldja a dolgot). Ha azonban valahogy mégis sikerül végigszenvedned az egész játékot és lenyomni a seregnyi főellenséget, jöhet az újabb menet, akár két másik karakterrel is, akiket bizonyos feltételek teljesítése után oldhatsz fel, ráadásként, ami már tényleg túlzásnak tűnik, többféle befejezés is vár rád; nem véletlenül van olyan Steam-achievement (az Isaac csak a Valve áruházában zsákolható be), amelyet kilenc (!) végigjátszás után kapsz meg – és a vicc az, hogy mindez, hála a véletlenszám-generátornak, egy percre sem válik unalmassá, órák múlva is találkozol újfajta ellenséggel, holmival, őrülettel.

Fekete humorú, zseniálisan összerakott, nehéz, de mégsem frusztráló akciójáték, mindez ráadásul egy mozijegy áráért...

Ha anyu sokat nézi a hozsannázást a tv-ben, akkor lehet bekattan, és az nem jó, nagyon nem jó...



BELEKNEK GYÖNYÖRE

Mert hát őrületből most sincs hiány, mint ahogy vérből, zsigerekből, ürülékből, brutális jelenetekből sem – de ugye azt már az elején tisztáztuk, hogy McMillen nem teljesen százas, hála az égnek. A játék nemcsak ebben (és nehézségében) idézi fel a Super Meat Boy szellemét, de plasztikszínekkel operáló, rajzfilmszerű látványvilágával is, amibe egyszerűen nehéz belekötni, annyira össze van rakva – akármilyen beteg is a drága Edmund, hogy zseniális tervező, ahhoz kétség sem férhet. Egyedül talán a felbontásba tudok belekötni, hiszen maximum 1280x800-ig húzhatjuk fel, és a teljes képernyőre váltás sem zökkenőmentes. Ezt leszámítva olyan képek sorjáznak arcunkba, amik tutira beleégnek agyunkba – mindehhez nem kis mértékben járul hozzá az SMB zenei anyagát is jegyző Danny Baranowsky mesteri muzsikája.

A The Binding of Isaac az idei év egyik meglepetése, egy olyan játék, ami nyilván sok ellenérzést fog kiváltani akár vallási vonatkozásával, akár brutalitásával, de aki képes nyitott elmével közeledni hozzá (és fel van vértezve kellő idegzettel is), az remekül fog szórakozni több tíz órán át – mindezért ráadásul alig öt eurót kell kicsöngetnünk. Edmund McMillen, áldassék a te neved, ámen!

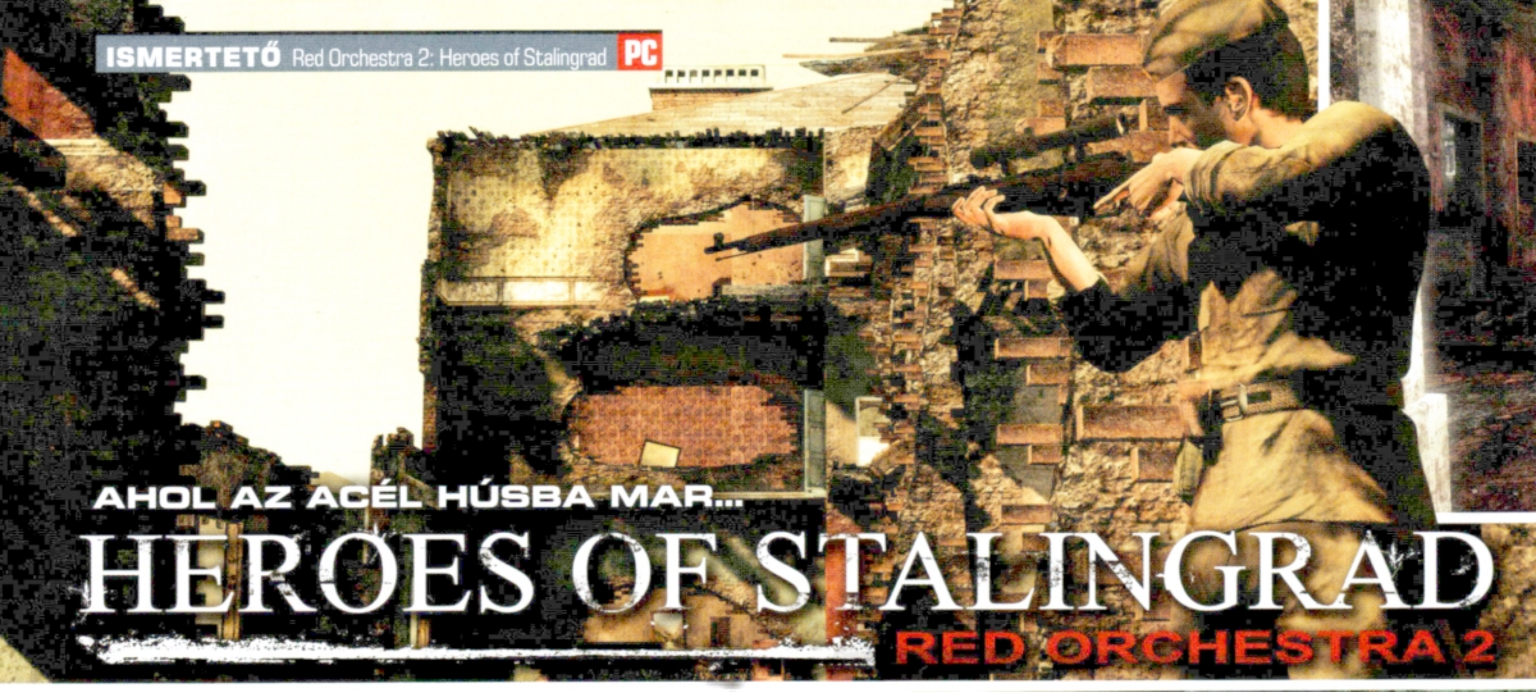
GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

PRO
Látvány, zene, ötletek, a véletlenszerű pályafelépítés miatti végtelen szavatosság, totális addikció

KONTRA
Nehéz, a játék befogadásához nyitottság és érettség szükséges, apróbb technikai bakik

GÉPIGÉNY» 2.5 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB SM2 DX9.0c VGA, 70 MB HDD

»90%«



AHOL AZ ACÉL HÚSBA MAR...

HEROES OF STALINGRAD

RED ORCHESTRA 2

[ÍRTA **TIKA**] **Sztálingrád jelkép, egy romokba temetkező bevehetetlen város szimbóluma, és egyben remek helyszín, hogy a Red Orchestra 2 újabb játékosokat küldjön a multis darálóba...**

Sztálingrádban harcolni nem volt egy életbiztosítás, és ezt a játék is hűen bizonyítja.

Az Epic 2004-ben kiadta a jelszót: „Make Something Unreal", és a Tripwire pontosan ezt csinálta a Red Orchestra-val. A játék lényegében egy egyszerű 2. világháborús mod volt, mégis tudott újat mutatni a virtuális hadviselésben: a keleti front legkegyetlenebb arcát. A Heroes of Stalingrad ugyanezt teszi. Felfegyverez, és kilök egy olyan közegbe, amely kíméletlenül megtorol minden hibát...

A sztálingrádi csatában egy szovjet közlegény átlagosan 24 óráig maradt életben, a játékban ugyanez már (másod)percekre redukálódik. Elindulni sem egyszerű, a „za rogyinu" (a hazáért) halálhörgést hagyod csak az utókorra az éterben, ha ész nélkül szaladgálsz. A multis lövöldözés persze sosem volt könnyű műfaj a 2. világháborús hadszíntereken, viszont ennyire realisztikus formában még sosem találkozhattunk vele. Jobb, ha megjegyzed, hogy Sztálingrád romjai között minden függőleges felület fedezék, amelyhez az új epizódban már kötelező odasimulni. A sablonnal szemben viszont itt a takarásból leadott lövéseknél ténylegesen csak a fegyvert dugjuk ki, és vakon pörkölünk oda – ami valljuk be, tényleg sokkal reálisabb, mint a váll feletti vagy külső kameranézet. A ballisztika és a lövedékek viselkedésére a legjobb példa, hogy a válaszfalak simán átlőhetők, tehát az ajtó- és ablakkeretek környékét illik megszórni, ha ellenséget sejtünk mögötte. A nehézfegyverek – géppuska, tankelhárító – szinte minden tereptárgyra letámaszthatók, a célkeresztet pedig hiába is keresnéd, van helyette célgömb a cső végén, többlépcsős, realisztikus, állítható irányzékkal. A mesterlövészpuskáknál a távcső nézet például parádés, és a közeli célpontokat az optika alatti hagyományos célgömbbel is lekaphatod. A géppuskák csöve túlmelegedhet a folyamatos tüzeléstől, a csőcsere pedig külön funkció – szintén briliáns megoldás. Kijelző hiányában, vagy fejben tartjuk a lőszerkészletet, vagy elfogadjuk, hogy üresen kattan az elsütő billentyű a kritikus pillanatban, illetve van egy harmadik lehetőség is, nevezetesen az újratöltés funkciót hosszan lenyomva, mire a hősünk az aktuális tár súlyából saccra bemondja a töltöttséget. Szinte minden lövés halálos, ami meg éppen nem, azt kötözéssel fixálhatod, de amíg ezzel bíbelődsz úgyis újra meglőnek. Sztálingrádban könnyen megtalál a halál...

Ha ezidáig a Call of Duty multiplayer módján nevelkedtél, akkor jobb, ha a Red Orchestra 2-t messziről elkerülöd.

ENEMY AT THE GATES...

A Heroes of Stalingrad szovjet és német egyjátékos szálakkal büszkélkedhet, bár ez pont az a momentum, amire a fejlesztőgárda nem lehet különösebben büszke. A propaganda bejátszások és a korabeli naplórészletek finoman beindítják a nyálelválasztást, a felhalmozódott matéria aztán mégsem cseppen el, hanem nagy gombócban ott ragad az ember torkán, ugyanis a 12-12 fejezet tulajdonképpen a multis pakk felvezetése, egyfajta tréning-opció. A német kampányban például kifejezett oktató részek vannak a kézifegyverek kezeléséről, és a szakaszok irányításáról, a többi küldetés pedig a látványos felvezetés ellenére is csak a támadás/védekezés műveletsorok (amire a multi is épül) ismétlése tíz térképen keresztül. Az AI szakaszokban dobálja be a botokat a húsdarálóba, viszont észt nem mellékel hozzájuk. A fejetlen csirkéket idéző rohangálás, és a fedezékek rossz oldalára beálló bakák egyetlen pozitívuma, hogy a multis tartalom felé taszigálják a játékost, ahol aztán tényleg megvillannak a Sztálingrád erényei. A hely atmoszférája ugyanis magával ragadó, a pályák felépítése pedig egyszerűen tökéletes. A Tripwire okosan megkereste azokat a helyeket, ahol a legvéresebb harcok folytak. A Pavlov-ház (Jakov Pavlov és néhány gárdista 58 napig védte ezt az épületet), a traktorgyár, vagy az ötször gazdát cserélő

ADATOK

KIADÓ
Tripwire Int.

FEJLESZTŐ
Tripwire Int.

MŰFAJ
FPS

MULTI
64 fő

INFO

A Red Orchestra Ostfront 41-45 a 2010/11 számunk DVD melléklete volt, ha esetleg valaki utólag kedvet kapna hozzá. A Heroes of Stalingrad pedig 35 Eurós áron érhető el a Steamen szeptember 14-től, bár a hazai forgalomban már 5990ft-os akciós áron is találni dobozos verziót.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

VIGYÁZZ MIT CSINÁLSZ!

A használ, fedezék és sebkötözés funkció jelenleg közös billentyűn van (épp indul egy petíció a szétválasztásra), tehát gyógyításnál véletlenül se állj a fal mellé, és ugyanígy ha fegyvert akarsz felvenni, akkor is érdemes kissé eltávolodni a függőleges fedezékektől a siker érdekében.

ÉSSZEL FUTKOSS!

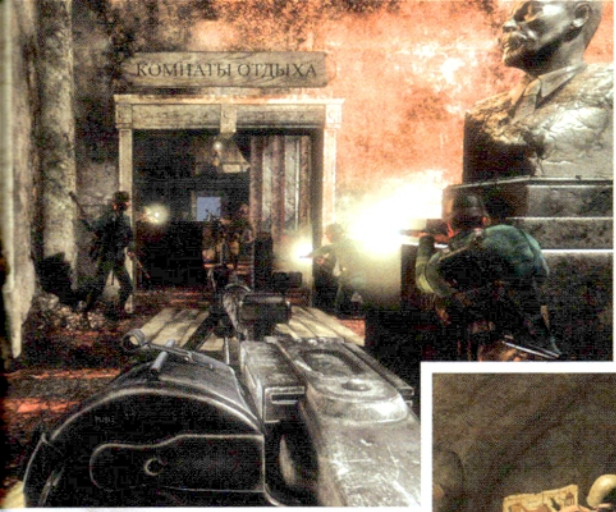
Az állóképesség mutatóra figyeljünk, és minden nagyobb sprint előtt álljunk meg kifújni magunkat, ugyanakkor a nyílt terepen csak füstgránátok vagy koncentrált fedezettűz esetén érdemes átvágni, tehát assaultként csínján bánjunk a rohangálással.

KERESD A POZÍCIÓT!

Az ideális lőállás kiválasztása nehéz feladat, a legjobb, ha egy keskeny szeletet látunk a pályából, és azt sem szemből, hanem takarásból, oldalra nézve. A távoli, magas helyek szintén ígéretesek, de ládákra állva egy pinceablak is tökéletes leshely lehet.

TUDD HOL A HELYED!

A mesterlövészpuskának semmi dolga az első vonalban, ahogy a géppuskának sem, utóbbival vállból nem is lehet lőni, csakis kitámasztva. A géppuskás kasztot amúgy kevesen favorizálják, a fegyvert az ellenfél könnyű beméri, és igen nehézkes a hordozása.



A páncélosoktól nem feltétlenül kell megijedni, csupán tudni kell, hogy hova érdemes célozni.

A felesleges rohangálás ebben a játékban egyenértékű a folyamatos öngyilkossággal.

vasútállomás, sőt, még a gabonasiló (ami egy több emeletes tömör betonblokk) is leképezésre került. Az Unreal 3 technológia mindehhez adott volt, s hogy mit sikerült kigazdálkodni belőle? A látvány tisztességes iparosmunka, ultra részletességen akár még szépnek is nevezhető, de egyrészt gondok vannak az optimalizálással, ami egy multis játékban elég nagy baklövés, másrészt a helyszínek többsége egy romhalmaz, ahol az illúzió nagy részét a „berendezés" tálcán kínálja – kilőtt tankok az utcákon, a falakon vágott ideiglenes átjárók, pincerendszerek.

AMI MÉG JÖN...

A Skirmish mód és a co-op egyelőre nem része az alkotásnak, de várhatóan (még az idén) pótolják. Talán kevésbé lényeges, de egy Offline Challenges rész is kopogtathat, amelyben a céllövészeten és a gyalogsági próbapályákon elért eredményeket lehet mások orra alá dörgölni, illetve a fegyverforgatási skillek élesre csiszolásában segíthet. Továbbá nagy reményekkel várjuk a páncélozott csapatszállítóra és az új tankokra tett ígéret beváltását. A Pop Smoke egy a vietnámi háborút feldolgozó moddal, az In Country: Vietnam-mal jelentkezik, bár szerintem 2011-ben ebből már nem lesz semmi, és a Rising Storm névre keresztelt csendes-óceáni mellékág is igencsak lassacskán készül. De legalább van mire várni...

A zene tökéletesen kíséri a hangulatot, a felharsanó parancsszavak, a lövések hangjai és a haldoklók hörgése pedig másodpercenként tudatosítja a játékosban, hogy nagy történelmi események nyomdokain jár.

YES, COMRADE COMISSAR.

A multiban rend van, és nem afféle „márpedig itt rendnek kell lennie mondta a nagymama, és berúgta az ágy alá a fekáliát" megoldás, hanem valós hierarchia, látványos karakterfejlődéssel. A ranglétra tetején találjuk a parancsnokot, ő rendeli el a légi felderítést rádión, továbbá a tűzcsapásokat (tüzérség, aknavetők, rakéták) is. Az osztagparancsnokok újraéledési pontként funkcionálnak, miközben a háborús masszát irányítják és a célpontok kijelölésébe segítenek be. Az osztagokon belül pedig meghatározott számú szerepkör van, így legalább nem csupa Vaszilij Zajcev (mesterlövész), vagy géppuskás kering a hadszíntéren. A páncélosok – perpillanat kettő, a szovjet T-34/76 M42, és a német PzIV G – kidolgozott belső térrel rendelkeznek, és csak a megfelelő számú kezelőszemélyzettel képesek maximális hatékonyságra (vezető, rádiós/géppuskás, lövegkezelő és parancsnok). Emellett még a sérülésmodell is szerethető, bár a pálmát mindenképpen a kémlelőnyílások és a berendezések viszik el. A szerverek között akad kizárólag tankcsatákra kihegyezett, ám a többség a gyalogságra koncentrál, olyan játékmódokban, ahol a központi épületek láncolatának védelmét és támadását forszírozzák időre vagy korlátozott újjáéledési mutatókkal. A térképeken még a 64 fő sem tűnik túl soknak, bőven van tér és lehetőség összehangolt, több irányból megindított támadásokra. A Red Orchestra alfája és omegája ugyanis a fedezőtűz rendszerére épülő csapatmunka, amely itt végre valóban hatékony része a gyalogsági taktikának. Minden harcosnak van egy a morált mérő mutatója, tehát ha a játékos tüzérségi tűzbe kerül, vagy a feje felett golyók süvítenek (értelemszerűen utóbbi a fontosabb), akkor ez a csík elindul a 0 felé, és minél erősebben tüzelnek a katonára, annál gyorsabban csökken az érték. A hatás persze nem marad el, a környezet körvonalai elmosódnak nehezítve a látást és a célzást, miközben a hangok is összefolynak, ezzel vágva gallyra a térbeli orientációnkat is. A karakter fejlődése egyébként két szálon fut, egyrészt rangokat gyűjtünk, amivel például az állóképesség nő vagy az említett fedezőtűz hatása csökken, és természetesen a „dekoráció" (egyenruha, kitüntetések) is változik, másrészt a különböző fegyverekkel begyűjtött killek után a haditechnika is feljavul. A fegyvereknél többek közt az újratöltési ideje és visszarúgás redukálódik jótékonyan, de a kapott kiegészítőknek – bajonett, nagyobb tár – is illik örülni.

NO RETREAT, NO SURRENDER...

A Tripwire azon fejlesztők közé tartozik, akik a megjelenést követően csiszolják fényesre a gyémántjaikat. Ha néha lefagy egy multis meccs, vagy a statisztikánk nem hajszálpontosan rögzül (mert ilyen is előfordult nem egyszer), biztosak lehetünk benne, hogy hamarosan érkezik a javítás. A bugok ellenére a Red Orchestra 2 szédületesen jó játék, és remekül kapta el a 2. világháború legvéresebb csatájának hangulatát.

AZ IDŐ ÉLET!

A forgó tolózáras fegyvereknél (rifle-k) a lövés utáni töltés-ürítést elvégezhetjük manuálisan (manual bolting - az opciónál bekapcsolható), amely gyorsabb, mint az automatikus, persze csak tizedmásodpercekben mérhető, de lesz olyan szituáció, ahol számíthat.

OTT LŐDD AHOL FÁJ!

A páncélosoknál a motor vagy a lőszerkészlet eltalálásával lehet robbanást előidézni, hátulról például a motort nem nagy kunszt eltalálni, ott amúgy is gyenge a páncélzat, a harcjármű oldalsó profilján pedig a torony alá célozzunk (muníció) vagy a hátulsó harmadra (motor).

FEDEZÉKBE!

A fedezék mögé bújás remek funkció, ám ugyanakkor lelassít, másrészt lövés után – ami többnyire egy itt vagyok tábla felmutatásával egyenlő a játékban – muszáj gyorsan pozíciót váltani. A távoli fegyvereknél viszont – páncéltörő, géppuska – remekül működik.

ÉGI ÁLDÁS

A tüzérségi csapás a felső vezetés privilégiuma, a squad-leaderek vagy maga a parancsnok (commander) jelölhet meg célt (távcső), majd a rádión – a készülék helyét a taktikai gyorsnézet megmutatja – a parancsnok (csak ő) erre a célpontra lekérheti a tűzcsapást.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1652

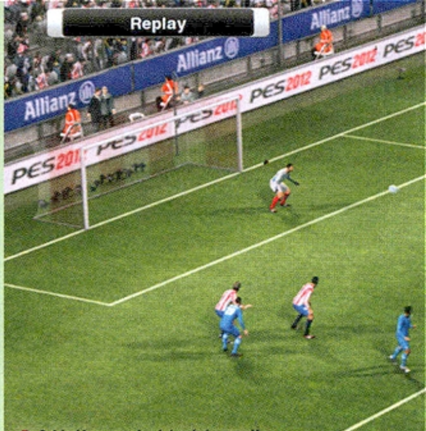
»A Red Orchestra 2 büntet, frusztrál, és ugyanakkor szórakoztat. A pontszám a beharangozott szóló rész miatt nem kúszhat feljebb, multiban viszont perfekt (lesz, néhány patch után) a játék.

PRO
Sztálingrád tokkal-vonóval, tökéletesen modellezett fegyverekkel, jó multis körítéssel.

KONTRA
Fagyások, bugok, optimalizálási hibák nehezítik a játékot, és az egyjátékos rész botjait se dicsérhetjük.

GÉPIGÉNY» Dual core 2,3GHz CPU, 1GB RAM, SM 3.0 VGA (GEF 7800, ATI HD2900), 8GB

»80%«



A játékmagazin-készítés egyik legnehezebb része, mikor megpróbálsz képaláírást készíteni a sokadik ugyanolyan focis képhez...

KELETI KAPU

PES 2012

[ÍRTA CHOCHO] **Az egy hónapja tesztelt FIFA 12 óta vártuk a PES idei részét, sajnos azonban a kezdeti félelmeink beigazolódtak és egy jó, de semmiképp sem kiemelkedő játékot kaptunk.**

Úgy látszik, ismétli magát a történelem, hisz egy évvel ezelőtt ugyanitt ültem és ugyanazon morfondíroztam, mint most: vajon hogy önthetném szavakba a „PES érzés" minden rajongó által ismert fogalmát? Mivel nálam okosabb embereknek sem sikerült eddig, ezért most nem fogok erőlködni, inkább objektíven és keményen kimondom, miért nem olyan jó a PES 2012, mint amilyennek lennie kellene. Bár bekebelezték az összes fontosabb hivatalos jogot, addig a PES-nek csupán két mentsvára maradt, az exkluzív Bajnokok ligája és az Európa kupa. Ez természetesen nem jelenti azt, hogy a játék rosszabb lenne, de tény, hogy a fociprogramok felvásárlói 90%-ban a sportág rajongói közül kerülnek ki, s ha ők nem találhatják meg a kedvenc csapataikat és játékosaikat a programban, akkor bizony nem hagynak súlyos ezreket a boltokban. Erre nagyon csábít a gondolat, hogy lépten-nyomon a FIFA 12-vel hozakodjak elő, akárcsak annak idején, most is kerülni fogom a tényleges összehasonlítást és csak akkor említem meg a nagy konkurenset, ha feltétlenül szükséges. Induljunk hát, vár a pálya!

Ismét egy játék, ami alig fejlődött a tavalyi verzióhoz képest. Vajon mit csináltak a fejlesztők 2011-ben? Végig nyaraltak?

GYEPTÉGLA

Már itt tisztáznunk kell, hogy a PES 2012 egy igen jó játék. Komolyan, a teszt alatt alig bírtam magam rávenni, hogy letegyem a kontrollert, annyira élveztem a programot. Ez az élmény viszont már tavaly is megvolt, így jöhet a kérdés: változott-e valami? Nos, jó lenne hosszasan taglalni az újdonságokat, de az igazság az, hogy nincs mit. A PES 2012 ugyanolyan arcade jellegű focijáték, mint az elődei, a sorozat minden eddigi pozitívumával és unalomig ismert negatívumával. Kezdjük mindjárt a licencekkel, amelyekkel kapcsolatban folyton alul marad a Konami az EA-vel szemben. Míg a kanadaiak szép lassan persze csak az lehet a megoldás, ha minden más jobb, mint a konkurenciában, a PES pedig igyekszik, igaz, nem annyira, mint tavaly ilyenkor. Illetve de. Pontosan annyira. Lévén a PES 2012 tulajdonképpen ugyanazt a játékot rejti, mint a PES 2011, szóval, ha az tetszett, ez is bej fog jönni, viszont értelemszerűen nem lesz értelme a vásárlásnak, hiszen pár új meccs miatt nem éri meg ez a befektetés. A játékélmény érintetlen maradt, azaz most is gyorsabb és lazább, mint a legtöbb hasonló játék, de ezt már láttuk eleget.

LABDAZSONGLŐR

Azért nem eszik olyan forrón a kását, a PES 2012 azért igyekszik megnyerni bennünket. Pontosabban a konzolosokat, a PC-seket sajnos magas ívben... szóval nem törődnek velük, ez van. Ahogy elindul a játék, készítenünk kell egy karaktert, őt fogjuk megszemélyesíteni a karrierben. Ezzel eddig nincs is semmi baj, a kötelező irányítási beállításokkor viszont csak és kizárólag egy Xbox 360-as kontrollert látunk magunk előtt, az ahhoz járó gombkiosztással megspékelve. Nem szívesen hozom fel a FIFA 12-t, de tény, hogy bár az a játék is katasztrofális, ha billentyűzettel akarjuk játszani, azért az EA legalább veszi a fáradtságot, hogy egy igényes portolás látszatát keltse. Itt erről szó sincs, mindenütt RB-ket és A-kat kellene nyomni, a vérbeli PC fanatikus pedig legyen akármekkora focirajongó, biztos, hogy keserűen nézi majd az egyébként sem túl barátságosan felépített menürendszert. Még szerencse, hogy a játékba belépve nincsenek gondok. A passzok mechanikája, az irányítás (persze kontrollerrel), és a hangulat is a helyén van, s emiatt biztos, hogy kiül a vigyor az ember arcára. A legnagyobb (és talán egyetlen) fejlődés a mesterséges intelligenciáért felelős rutint érte. Ugyan az AI a PES 2011-ben is rendben volt, itt egyenesen kiváló élmény játszani ellene, mert roppant életszerűen másolja az emberi reakciókat. Nem fogjuk azt érezni, hogy egy mindent tudó számítógép ellen próbálunk érvényesülni (köh-köh, FIFA 12), hanem inkább örvendünk, mert a tartalmas karriermód is kielégítő szórakozást nyújt.

EGY CSAPAT VAGYUNK

A PES persze már rég nem az egyjátékos módról szól. A PES 2011 fantasztikus Online Master League-jét hetekig nyüstöltem,

ADATOK

KIADÓ **Konami**
FEJLESZTŐ **Konami**
MŰFAJ **fociszimulátor**
MULTI **van**

INFO

A PES 2012 egy fociszimulátor, mely a FIFA-val ellentétben a játékélményre helyezi a hangsúlyt a realitás helyett. A játék Európában október 14-én jelenik meg megannyi platformra, részletekért lásd a kapcsolódó keretes írást.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

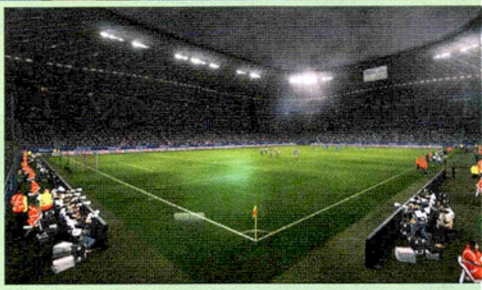
FORGALMAZZ OKOSAN!
Az Online Master League legfontosabb eleme a játékosok felvásárlása, így értelemszerűen mi is bekerülhetünk a körforgásba, melynek lényege, hogy csak akkor vásároljunk és adjunk el, amikor tényleg szükség van rá. Ez már taktikafüggő, át kell látni.

KÁR A GŐZÉRT
A védelem összecsapott a PES 2012-ben, értelme sincs sok, pláne online. Jobb, ha egyből megtisztítjuk a labdát pár ügyes csavarral és hosszú passzal, majd folyamatosan nyomulunk előre, mert általánosságban igaz, hogy az offenzív játékosok a sikeresebbek.

PASSZOLJ KÖZELRE!
Sokan csak egyszerűen belövik a labdát a csapattársak közé, ezzel gyakorlatilag a szerencsére bízva a játszma kimenetelét. Legyél okosabb náluk: mindig a hozzád legközelebb álló játékosnak passzolj! Rövid úton értelmetlen lesz, de hosszú távon bejön.

A KAPUS IS JÁTSZIK!
A kapust sokan az MI-re bízzák, az igazi profik viszont nem feledkeznek meg róla. A legjobban akkor jársz, ha máris kihozod a pályára, ha csak a közelébe érnek a labdával. Nehéz beletanulni és félelmetes üresen hagyni a kaput, de sokszor megéri.

Ezek a srácok itt legalább annyira lelkesek, mint Bate, mikor megtudta, hogy egy újabb focijátékhoz kell képaláírást írnia.



ez az opció pedig a 2012-es változatban is visszatért, bár sokat nem fejlesztettek rajta. Az egyetlen igazi javulást a sokat szidott lag kiküszöbölése jelenti, lévén most már csak olyan játékosokkal mérhetjük össze az erőnket, akik velünk egy régióban élnek. Természetesen a „nem romlott el, ne javítsd meg" elv okán nem szabad a kardunkba dőlnünk, főleg azért, mert ami tavaly szuper volt, még idén is tökéletesen működik. Remek látni, ahogy a menedzselt csapatunk egyre feljebb kúszik az online listákon, akár azt is mondhatnánk, hogy a PES az első olyan MMOG, ami a focit helyezi a középpontjába. Említésre méltó még a Konami saját közösségi szolgáltatása, a myPES, ami a cikk írásakor még béta állapotban leledzik. A myPES most arra jó, hogy Facebookon is megoszthassuk eredményeinket, később viszont saját csoportokat és ligákat építhetünk a segítségével – reméljük, hogy minden rendben lesz ezen a téren is, bár elég bizarr, hogy a játék már a boltokban van, de a rendszer még mindig nincs kész. Bízunk benne, hogy ezt a részt nem foltokkal akarják majd összetákolni a derék japánok, az OML után igen nagy csalódás lenne.

Ez pedig itt a grafikus bosszúja, hiszen ő is nagyon jól tudja, hogy egy két oszlopos táblázatról egész egyszerűen nem lehet mit írni...

ARCBERENDEZŐ

Technikai fronton a PES 2011 kissé elmaradott volt, a PC-k erejéhez mérve legalábbis mindenképp. Bár sokan vártak csodát az idei felvonástól, mondván a Konami észhez tér és kijavítja a korábbi hiányosságokat, sajnos ez idén sem történt meg. A PES 2011 tehát egy az egyben úgy néz ki, mint a 2012, egyedül a közeli arcábrázolások lettek... mások? Elnézést, de erre nem írhatom, hogy „szebb", lévén minden egyes játékos olyan, mintha citromlébe mártották volna: sárga és vizes, összehúzott arcizmokkal. Ehhez még vegyétek hozzá a nulla mimikát és már kész is a PES 2012. Bár tényleg nem szívesen teszem, itt muszáj vagyok előhozakodni a FIFA 12-vel. Ugyan az sem egy kimondottan szép játék, ha a PC erejét nézzük (konzolon persze más a helyzet), azért a PES 2012-ben tapasztaltaknál sokkalta jobban teljesít, a két játék grafikai minősége konkrétan összehasonlíthatatlan. Mintha más hardvergenerációból jöttek volna. Az animáció pedig csak hab a tortán, minden darabos és összecsapott. A gépigénnyel mondjuk minden oké, viszont nem biztos, hogy ez kárpótolni fogja a rajongókat.

MELYIKET VÁLASSZAM?

A PES 2012 PC mellett Xbox 360-ra, PlayStation 3-ra, PlayStation 2-re (!), Wii-re, 3DS-re és PSP-re is megjelent, szóval van választék dögivel. Bár a PC-s verzió néz ki a legjobban a magas felbontás miatt, az irányítás és az opciók vérszegénysége botrányos, szóval ajánlott a konzolos verziók felé kacsintgatni. Az Xbox 360-as és PS3-as portok nagyjából megegyeznek, PS2-n viszont nagyon vacak a program, gyakorlatilag a PSP-s verzió átiratáról van szó. A Nintendo változatokról jobb nem is beszélni, az ajánlatunk tehát az Xbox 360-as és PS3-as PES – hogy kinek melyik jön be jobban, ízlés kérdése.

HOSSZABBÍTÁS UTÁN

A PES 2012 egy ráncfelvarrás, se több, se kevesebb – akár DLC-ként is kiadhatták volna. Nagyon élveztem a vele töltött időt, de ezt elsősorban annak köszönhetem, hogy az előző résszel is jól szórakoztam, szóval a dicséret inkább a PES 2011-nek szól, mintsem a 2012-nek. Úgy látszik, újból kezd trendé válni, hogy a nagy kiadók változtatások nélküli klónokat dobnak piacra. Most a FIFA az egyeduralkodó focis játék, az idei PES színvonalát látva pedig nincs is sok esély rá, hogy ez a közeljövőben megváltozzon. A PES 2012-ről tehát ugyanazt mondhatjuk el, mint például az F1 idei változatáról: jó játék, érdemes beruházni rá, a multi pedig egyenesen eszelős, de ha a tavalyi felvonást már megvetted, akkor kerüld el jó messzire, mert csak kidobnád a pénzed az ablakon. Személy szerint szomorú vagyok emiatt, mert a Konami égre-földre ígérte, hogy mennyi mindent változtat majd a játékon, de az újdonságoknak nyomát sem találtam. Idén még elnézőek leszünk és megadjuk a játéknak a kijáró pontot, jövőre viszont ez nem lesz elég, hogy életben maradhasson a széria.

GRAFIKA»	»60%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu

»A PES 2012 egy jó játék, de ez sajnos nem jelent többet annál, hogy a 2011 jó volt, hisz a kettő majdnem egyforma. Csak rajongóknak ajánlott.

»CHOCHO

PRO
Még mindig hangulatos és élvezetes játék, profi kampánnyal és multiplayer lehetőségekkel.

KONTRA
Alig fejlődött, holott már tavaly is elavult volt. A beígért újdonságok megint elmaradtak...

GÉPIGÉNY» P4 2,0 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB VGA, 8 GB HDD

»77%«

NE FUTKOSS!

A sprintelés a PES-ben kissé más célt szolgál, mint a FIFA-ban. Míg ott állandóan rászorulunk, addig itt ritkán kell használni, és csakis akkor érdemes, ha hirtelen szeretnénk lefutni valakit. Érdemes gyakorolni a használatát, multiban igazi fegyver.

ISMERD A CSAPATOD!

A csapattagok ismerete létfontosságú, mindig olvass utána a játékban, hogy ki ballabás vagy jobblábas, ki mennyire gyors vagy mennyire bírja a strapát. Ezek a tulajdonságok ugyanis fontosak lehetnek egy sikeres taktika kidolgozásában, különösen multiban.

ELŐZÉKENYSÉG!

Egyszerű taktika: mivel a PES egy offenzív játék, mindenki támadni akar majd, szóval használd ki az agresszivitásuk és rövid passzokkal zavard át őket a te térfeledre, hogy aztán hirtelen vághass vissza egy góllal. Ha gyengének hisznek, alábecsülnek.

GYAKOROLJ!

A PES 2012 nem forradalmi játék, de az biztos, hogy nehézségben ráver a FIFA-ra. Épp ezért akármilyen vonzó is az OML, ajánlott a mesterséges intelligenciával edzeni, mert saját játékstílus kialakítása nélkül nem lesz esélyünk az internet gyepén.

ELÁTKOZOTT JÁTÉK
THE CURSED CRUSADE

[ÍRTA **CHRIS**] **Vannak pillanatok, amikor az uránbányászok élete irigylésre méltóvá válik. Legutóbb akkor éreztük ezt, amikor tesztelnünk kellett a The Cursed Crusade című játékot, amitől az agyunk folyékonnyá olvadt, a szemünk kiégett, a fülünkből pedig furcsa váladék kezdett csöpögni. Az első óra után testünk minden porcikája tiltakozott a program tesztelése ellen.**

Pedig minden olyan jól indult. Méretes telepítőfájlok, melyek hasonlóan nagy játékos tartalmat sejtettek, pofás főmenü, 18-as karika a sarokban, ráadásul a neten egy ideje már kering pár látványos előzetes. Aztán rányomunk a New game opcióra, s minden megváltozik. Kezdjük talán a legrosszabbal, a történettel: 1199-ben járunk, a nagy keresztes háború megkezdődik, mi pedig bátor hívőként csatlakozunk a hadjárathoz, melynek célállomása Konstantinápoly. Persze fiatal hősünket elsősorban nem a hitbuzgóság hajtja, a harcokban eltűnt apját igyekszik felkutatni. A legnagyobb gond egyébként nem is magával a sztorival van, hanem a tálalással. Már a játék elején rengeteg megjegyezhetetlen francia név pörög a monitoron, és csak negyedórányi mozizás után jön az első általunk irányítható akció, mondjuk ez sem tart tovább két pillanatnál, és utána ismét végigszenvedhetünk újabb húsz percnyi átvezető mozit. Mindez persze elfogadható lenne, ha értenénk, hogy mi folyik a képernyőn, de a narráció ugrál térben és időben, így pár perc után már fogalmunk sincs, hogy a szentföldért dúló háború hogyan kapcsolódik a franciа anyaországban bolyongó fiatal lovagunkhoz. Miközben próbáljuk felszedni a fonalat, hősünket váratlanul meglátogatja egy furcsa külsejű idegen. Érkezésére a táj megváltozik, minden démoni formát ölt, a lángok között pedig feltűnik ez a vasembernek öltözött nindzsa, akitől megtudjuk, hogy ő a halál, és nem mellesleg elátkozta karakterünket és hű csatlósát, a spanyol Noviembrét, akinek amúgy a vicces figura szerepe jutott a történetben – persze élvezhető poénok nélkül. A találkozást épp, hogy túléljük (a világ legidegesítőbb „mikor felvillan az ikon nyomd meg a gombot” minijátéka közepette), és ettől a perctől átkozottak leszünk, ami annyit tesz, hogy egyetlen mozdulattal bármikor átléphetünk a lángoktól perzselt démoni létsíkra, ahol különféle szellemharcosokkal, illetve a továbbjutáshoz is szükséges titkos átjárókkal találkozhatunk, arról nem is beszélve, hogy ebben az állapotban az emberi mivoltunknál jóval erősebbek vagyunk. A dolog egyetlen hátulütője, hogy túl sok időt nem tölthetünk ebben a dimenzióban, különben ránk talál a lángoló nindzsának öltözött halál, s tőle már csak a spanyol bajtársunk tud megmenteni minket.

REMÉNYSUGÁR

Habár a program első órája minden szempontból (narratíva, játékélmény, információátadás) egy hatalmas katasztrófa, ennek ellenére maga a játékmenet nem annyira vészes, lényegében egy kardos-hentelős akciójátékról beszélünk, amit bőven megtoldottak misztikummal és szerepjáték-elemekkel. A program magja a viszonylag könnyen elsajátítható harcrendszer, amiben kétféle támadást kombinálhatunk védekezéssel, visszatámadással és lökéssel – az egyes mozdulatok kombókká fűzhetőek össze, és a különféle variációkat a pályák során szerzett pontok segítségével nyithatjuk meg a karakterlap megfelelő menüjében. A játékban számos fegyver helyet kapott, így az elsajátítható technikák mennyiségére egyáltalán nem lehet panasz. Képezhetjük magunkat kétkezes pallosra, pajzsra és kardra, pajzsra és buzogányra, lehet két egykezes kardunk vagy dupla buzogányunk, de csapkodhatunk akár hatalmas kétkezes pallossal vagy hosszú dárdával is. A dolog szépsége (bár nem hittem volna a cikk elején, hogy ez a szó felbukkan majd itt), hogy minden kombináció eltérő harcmodort eredményez, a különböző fegyverek más és más kivégzéseket hoznak elő, és a támadások is teljesen egyedi animációkat varázsolnak a képernyőre. A változatosságra tehát nem lehet panasz, viszont igen kitartónak kell lenni ahhoz, hogy elérjük azt a pontot, mikor ezt meg is tapasztalhatjuk a játékban. Ha valaki túlteszi magát az első órán, akkor elkezd kinyílni a program (a tutorial például másfél óra után bukkan fel), megjelenik a tényleges tartalom, ez viszont korántsem olyan lehengerlő, hogy ne unnánk meg a harmadik vagy

Az ígéretes felszín alatt egy borzasztóan elnagyolt játék bújik meg, ami többször idegesítő, mint szórakoztató.

ADATOK

KIADÓ
DTP Entertainment AG

FEJLESZTŐ
Kylotonn

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
2 fős kooperatív mód

INFO

A játék hivatalos megjelenése 2011. október 21., hazánkban a PC-s dobozos változat 7990 forintért lesz megvásárolható.

BATEVÉLEMÉNY

Ha egy játék komoly visszhangokat kelt (akár jót, akár rosszat) a szerkesztőségben, akkor igyekszünk több szempontból is megvizsgálni. A The Cursed Crusade Chris tetszését nem nagyon nyerte el, így Bate is belekóstolt a középkori háborús kalandba.

ZSIBBASZTÓAN ROSSZ KEZDÉS UTÁN KÖZEPES FOLYTATÁS

Chris-szel ellentétben nekem konzolon (X360) volt lehetőségem kipróbálni a programot, és az első fél óra után legszívesebben kihajítottam volna a játék lemezét az ablakon. Az még csak hagyján, hogy első fél órában arra vártam, hogy végre játszhassak, de mikor végre a kezembe vehettem az irányítást, abban sem nagyon volt köszönet. Tutorial hiányában a játék első quicktime eventje borzasztóan frusztráló, így nem csodálnám, ha a játékosok jelentős része már ott feladná a játékot. Ha ezen túlesünk, akkor rögtön barátságosabbá, már-már élvezhetővé válik a The Cursed Crusade, de a gagyi érzést egy pillanatra sem tudja levetkőzni magáról. Az animáció darabos, az irányítás beviteli része lassú, a grafika erős közepes és a játékélmény sem túl változatos, még a démoni részek ellenére sem. Konzolon jó szívvel úgy 60-65%-ot tudnék adni erre a játékra.

Ha másért nem is, a látványos akciókért még lehet egy kicsit szeretni ezt a játékot.

A démoni létsíkon zajló események elsőre ígéretesnek tűntek, de a megvalósítás csak közepes.

negyedik játékóra végére. Harc követ harcot, néha odébb kell tolni egy-két szekeret, át kell lépni a démoni síkra, fel kell fedezni pár bejáratot, megint harcolni, majd jön néhány átvezető, és utána az egész séma kezdődik elölről. Ha nincs gondod a monotonitással, akkor még élvezheted is a folyamatos csetepatét, viszont ha játékmenetbeli változatosságra vágysz, akkor igencsak hosszúnak fognak tűnni a program által nyújtott órák.

Ahogy fentebb is írtuk, a pályán nyújtott teljesítményünkért pontokat kapunk, tehát a karakter fejleszthető. A történet egy tucatnál is több fejezetre oszlik és minden szakasz végeztével győzelmi pontokat kapunk, amiket két különböző menüben oszthatunk el. Egyrészt pakolhatunk pontokat az olyan elsődleges képességeinkre, mint például a strapabírás, vagy az életerő, másrészt a különféle támadási kombinációkat nyithatjuk minden egyes fegyvertípusnál. Extra pontokat kapunk, ha a küldetéseinknél teljesítjük a másodlagos feladatokat is, ezekből mindig ugyanaz a három vár ránk: találj meg az árnyékvilágban egy keresztet, irts ki meghatározott számú szellemet, illetve jó keresztes lovaghoz méltón fossz ki legalább 4-5 aranyládikát. Kár, hogy az erőszakolj meg 2-3 helybélit kimaradt, azzal lett volna csak igazán teljes a gyönyör.

TOVÁBB A LEJTŐN

A látvány kapcsán vegyes érzelmek kavarognak bennünk, ami főleg annak köszönhető, hogy a program váltogat az egészen tűrhető és a rettentően ronda megoldások között. A textúrák alacsony felbontásúak, még a főhős is homályos köpenyben csalinkázik, nem beszélve az ellenfelekről. Az animáció változatos, de hihetetlenül elnagyolt és otromba, a fejlesztők gyakran még arra sem figyeltek oda, hogy egymásba lógnak a modellek, és a harcjeleneteknél előfordul, hogy csak a levegőbe döfködünk kivégzés gyanánt. A helyszínek ugyan egész üdítőek a karakteranimációk mellett, igaz még ezek sem ütik meg a mostanában elvárt színvonalat, arról nem is beszélve, hogy a hátteret rengeteg alkalommal fedi jótékony blur hatás, valószínűleg azon megfontolásból, hogy ne lássuk a meglehetősen elnagyolt részleteket. A látvány tehát meglehetősen szegényes, nincsenek különleges effektek, se köd, vagy akár valós vetett árnyék, elég csak felnézni az égre, és máris elmegy a kedvünk a további bámészkodástól. A külsőségek mellett a zenéről sem lehet túl pozitívan nyilatkozni, a játék mellé komponált muzsika ugyanis olyan idegesítő, hogy fél óra után muszáj volt az egészet kikapcsolni. Sajnos a szinkron terén sem rózsás a helyzet, a karakterek hangjai abszolút mellőzik a valós érzelmeket, még egy várostrom közben is képesek úgy beszélgetni, mintha csak egy kávéra ugrottak volna le a helyi lovagi büfébe.

HÁT TI KIK VAGYTOK?

A játékot a francia illetőségű (így a témaválasztás már rögtön érthető), párizsi bázissal rendelkező Kylotoon Games fejlesztette. Ha a nevük nem mond elsőre semmit, az nem a véletlen műve, ugyanis az elmúlt években olyan játékokkal örvendeztettek meg minket, mint a My Body Coach, a Cocoto Festival vagy a Little Folk of Feary. A Kylotoon tehát nem a minőségi játékairól ismert, ami azért is szomorú, mert a karrierjük a 2000-es évek elején ígéretesen, az Iron Storm című játékkal indult. A program még a PC Guru címlapjára is kikerült a maga idejében.

EGY KIS ÖNKÍNZÁS

Amennyiben néha napján szeretitek előtérbe engedni a mazochista éneteket, akkor javasoljuk, hogy billentyűzettel és egérrel próbáljátok ki a játékot. A portolás (mert, hogy egyértelműen konzolos átiratról beszélünk) olyan szinten igénytelen, hogy a játék klaviatúra/egér kombinációval egész egyszerűen élvezhetetlen. Össze-vissza gombkiosztás a szélrózsa minden irányában, egyik alkalommal a WASD gombokkal kell navigálni, máskor pedig a kurzormozgató nyilakkal, ráadásul még a kamerakezelés is botrányos, és mindezt a fejlesztők megfejelték azzal, hogy folyamatosan a konzolokon honos gombnyomkodós quicktime eventekkel találkozunk, amelyek PC-n egész egyszerűen élvezhetetlenek. Persze ez még nem minden, hiszen ha rendelkezünk kontrollerrel, akkor sem jön el a jó világ, hiszen a program sokszor nem reagál időben a lenyomott gombokra, így hiába van jól kidolgozott harcrendszer, ha azon áll vagy bukik a teljesítményünk, hogy éppen mennyire van a helyzet magaslatán a mozgásunkért felelős motor.

A The Cursed Crusade rendelkezik kooperatív móddal is, osztott képernyőn valamint online, a Steames barátlistánkról meghívott egyénekkel vihető végig a játék. Partnerek hiányában nem volt lehetőségünk kipróbálni ezt az opciót, így véleményt sem tudunk alkotni róla, habár elég valószínű, hogy a program akkor sem fogja a jobbik arcát mutatni, ha egy barátunk társaságában vágunk bele a szentföldön és a démoni létsíkokon zajló küzdelmekbe.

NE. VEDD. MEG.

Talán a cikk végére kiderült, senkinek nem ajánljuk a program beszerzését. Hiába van pár jó ötlet a programban, a fejlesztők erejéből a rendes megvalósításra már nem futotta – sem a forgatókönyvírók, sem a programozók, sem a grafikusok nem lehetnek büszkék erre a játékra. A program reális értéke nagyjából 1000 forint körül mozog, de ennyit is csak akkor fizetnénk érte, ha valamelyik haragosunkat szeretnénk „megajándékozni" vele.

GRAFIKA»	»60%
HANG ÉS ZENE»	»40%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

www.pcguru.hu

»Jó akciójátékokkal (ez nem az) Dunát lehet rekeszteni, így ezt a programot nem ajánljuk senkinek, még azoknak sem, akik élnek-halnak a középkorért és a keresztes háborúkért.

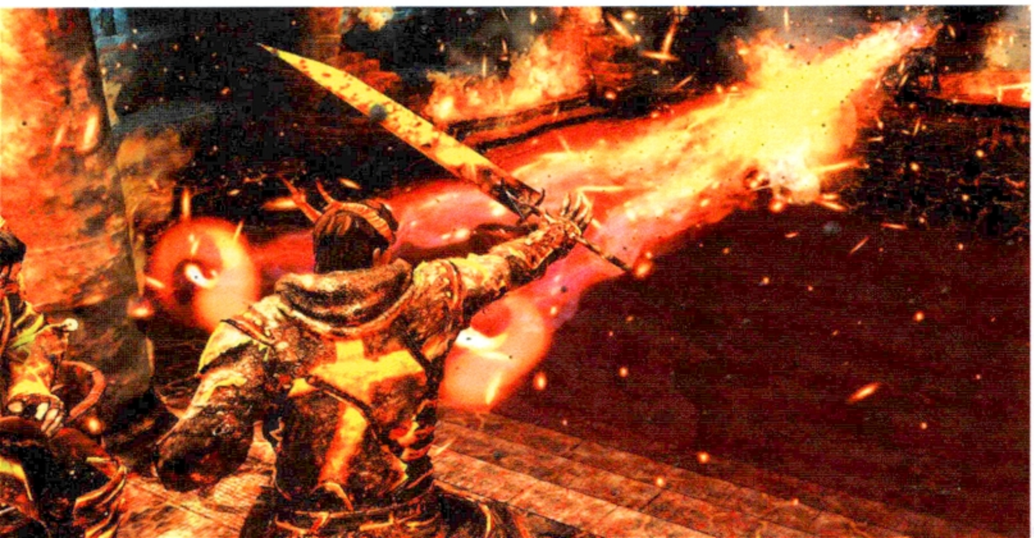
»CHRIS

PRO
A harcrendszer nem rossz, és akad benne egy-két jó ötlet, plusz pár látványos animáció.

KONTRA
A grafika idejétmúlt, az irányítás katasztrófa, a történet kusza, a portolás pocsék.

GÉPIGÉNY» Intel Core 2 Duo 2 GHz, 2 GB RAM, 256 MB VRAM, 7 GB HDD

»54%«



[ÍRTA CHRIS] **Ki ne hallott volna Ian Watson nagysikerű, kultikus világáról, a Warhammer 40,000 univerzumról, melyben egy végelláthatatlan háború dúl orkok, tiranidák, káosz-teremtmények és emberek közt? Íme, egy újabb játék ebből a világból, amelyben végre testközelből ismerhetjük meg a híres űrgárdistákat.**

ADATOK

KIADÓ **THQ**

FEJLESZTŐ **Relic**

MŰFAJ **akciójáték**

MULTI **8 fő**

INFO

A Warhammer 40.000: Space Marine hazai forgalmazásáról nincsenek információink, de a játék 50 euróért tölthető le a Steam online boltjából.

Olvasóink között bizonyára rengeteg olyan hozzánk hasonló egyén akad, aki hallott már az űrgárdisták megpróbáltatásairól, azonban eddig még soha nem kerülhettünk olyan közel hozzájuk, mint a Relic legújabb játékában, a Space Marine-ban. Az elmúlt évek alatt a fejlesztőcsapat tökéletes odafigyeléssel és páratlan rajongással ontotta magából a Warhammer 40,000 köré épített programjait, habár ezek mostanáig kimerültek a Dawn of War című stratégiai játéksorozat egyes részeiben. A Relic jó néhány folytatással és kiegészítővel a háta mögött végül úgy döntött, hogy egészen új irányba tereli a ménest: szakítottak a stratégiai vonallal, és megpróbálkoztak egy vérbeli akciójátékkal, melynek köszönhetően végre bepillantást nyerhetünk az űrgárdisták vértől mocskos hétköznapjaiba.

Jó ha tudjátok, hogy űrgárdista addig nem lehet senkiből, amíg nem szerez legalább egy vágást valamelyik szeme felé. Kemény meló ez, higgyétek el...

KÖZÉPMEZŐNYBEN

A Space Marine egy hagyományos értelemben vett TPS, amiben a világ egyik legtökéletesebb gyilkológépezetét, egy űrgárdistát alakítunk. A történet a Birodalom egyik termelő bolygóján játszódik, amit orkok vesznek támadás alá. Mivel a planétán egy Titan névre hallgató titkos project fejlesztése folyik, így a bombázás és egyéb alternatív pusztító eszközök használata esélytelen, ezért az űrgárdisták egy csoportját, az Ultrákat vetik be a terepen. A négy főből álló seregünk élén főhősünk áll, aki nagyjából az első tíz percben több veszteséget okoz a támadó ork hadseregnek, mint az egész bolygó védelmi rendszere együttvéve.

A játékmenet leginkább a Gears of Warban látottakra emlékeztet, azzal a különbséggel, hogy itt a közelharcnak jut a főszerep. Különféle kardokkal, csatabárdokkal és hatalmas pörölyökkel pusztíthatjuk az ellenségeket, a távolsági fegyverek itt csupán unalmas kellékek, melyeknek használata csak nem kívánatos unalomba taszítja a játékost. A Space Marine legnagyobb erőssége a folyamatos harc, melynek középpontjában természetesen a mi főhősünk áll. A legjobb az egészben, hogy nem a kósza, a fő csapattól leszakadt ellenfelek vérét ontjuk, hanem minden esetben több tucat támadó ront ránk egyszerre, mi pedig látványos jelenetek közepette csapkodjuk őket apró darabokra. A játék során hatalmas, legyőzhetetlen gépezetnek érezzük magunkat, pontosan olyan űrgárdistának, mint amilyet a készítők megálmodhattak a program készítése közben.

Hiába vagyunk azonban űrgárdisták, mi sem vagyunk halhatatlanok. A védelmi vonalunk két részből áll, egyrészt adott a pajzsrendszer, ami automatikusan regenerálódik, amennyiben nem ér minket több támadás, másrészt pedig ott van az életerőnk (vagy ha úgy tetszik, a páncélzatunk), aminek a lenullázódása azonnali mentés-visszatöltéshez vezet. A legérdekesebb az egészben, hogy életerőt csak úgy tudunk magunkhoz venni, ha egy speciális mozdulattal kivégzünk egy olyan ellenséget, akiknek a feje fölött egy vörösen izzó gömb kapott helyet – a játék célja a pusztítás, és az ehhez hasonló megoldásokkal el is érték a fejlesztők, hogy ezt egy percre se felejtsük el.

A játék lényege a színtiszta akció, amiben a kézifegyverekkel merülhetünk el a legkönnyebben.

Fegyverek terén elég változatos a Space Marine, az univerzumból ismert különféle plazmavetők, bolterek, és egyéb cséphadarók számos változatát kipróbálhatjuk, és ezekhez szép számban találunk lőszert is a pályákon. Sajnos ez a fajta sokszínűség a játékmenetben már nem érhető tetten, lévén ugyanazt az élményt kapjuk a hatodik játékóra után is, mint amit az első negyedórában már megtapasztalhattunk. Bár a történetet olykor-olykor megszakítja egy-egy repülős jelenet, összességében hamar monotonná válik a folyamatos hentelés, ugyanis a Relic csapata nem igazán törekedett arra, hogy valóban egyedi elemekkel ruházza fel a programot. Ennek ellenére kijelenthetjük, hogy a masszív hordákban támadó orkok és káoszlények aprítása még az ismétlődés ellenére is van annyira szórakoztató, hogy nagyjából egyensúlyba kerüljön a mérleg nyelve. Az egyetlen dolog, amivel a fejlesztők igyekeztek némi változatosságot csempészni a játékba, az néhány jetpackes rész, mikor a hősünk a hátára szerelt rakétameghajtóval ugrálhat különféle magaslatokra, azonban ezekből mindössze háromszor 10 perc jutott az egész programba, így lényegében arra sincs idő, hogy rendesen kitanuljuk ezt a játékelemet.

GRAFIKÁBÓL ÉPPHOGY MEGFELELT

A látványért a Relic saját készítésű, Phoenix-engine névre keresztelt motorja a felelős, és ezt a technikát eddig mindössze egyetlen régebbi játékban, a Darksidersben használták, amelyről ugyan sok szépet és jót elmondhatunk, csak éppen azt nem, hogy grafikailag maradandót hozott volna a videojátékok világába. A Space Marine esetében a helyzet kettős, ugyanis a pályák során egyszerre találkozhatunk egészen kiemelkedő, és kifejezetten elkeserítő megoldásokkal. Az űrgárdisták és az egyéb játékosmodellek hihetetlen műgonddal lettek elkészítve, aprólékos, míves intarziákat láthatunk rajtuk mindenhol, illetve a játék motorjával készült átvezető jelenetek is egészen szemkápráztatóan néznek ki, viszont amint kizoomol a kamera, vagy csak rápillantunk a háttérre, a mindenfelé látható romos épületekre, a részletesség azon nyomban eltűnik, a fények és az árnyékok teljes hiánya pedig rögtön zavarni kezdi a szemünket.

Habár a játék messze nem tökéletes, a Relic bebizonyította, hogy nem csak a stratégiához értenek, ha a W40K-ról van szó.

TESTVÉR-KAPITÁNYOK

Manapság alig akad akciójáték multi nélkül, és a Space Marine sem maradhatott többszereplős megoldások nélkül. A program kompetitív és kooperatív játékmódokra van osztva, s bár ez utóbbi hivatalosan nem került bele az alapcsomagba, harminc nappal a megjelenést követően letölthetjük majd ingyenesen. Az egymás elleni játékmódokban (team deathmatch, területfoglalós játszmák) három alapfelszereléssel ellátott kaszt közül választhatunk magunkat megfelelőt, aztán egy kétszer nyolc fős meccsben mérhetjük össze a tudásunkat a többiekkel. A küzdelmek során gyűjthetünk tapasztalati pontokat, ebből következik a folyamatos szintlépés, valamint találkozhatunk egy sajátos challenge-rendszerrel is, aminek köszönhetően különféle perkeket, páncélokat és más kiegészítő felszereléseket nyithatunk meg a karakterünk számára. A multi kétségtelenül legérdekesebb része a hihetetlenül részletgazdag karakterkészítő menü, amelyben töméntelen mennyiségű extrát pakolhatunk űrgárdistánk torzójára. Kifesthetünk minden egyes páncéllapot, különféle pecséteket és díszítéseket rakhatunk rájuk, akár órákig is szöszmötölhetünk a végtelennek tűnő lehetőségek között – kár, hogy a Warhammer megszállottakon kívül ezt más nem igen fogja értékelni.

GYŰJTŐI VÁLTOZAT

A játék a hagyományos dobozos verzió mellett igényes Collector's Edition változatban is elérhető a gyűjtők számára. A kiadás egy hatalmas könyvet formáz, amiben egy hatalmas Purity pecsét, egy A4-es méretű színes művészeti album, egy 25 darabos kártyapakli, egy zenei CD, és természetesen a játék sima dobozos változata várja a rajongókat. A csomag ára nyolcvan dollárt kóstál, ami azt jelenti, hogy nagyjából 16.000 és 20.000 forint körül lehet hozzájutni, bolttól függően.

ÖRÖKKÉ ÁLDASSÉK AZ ISTENCSÁSZÁR!

Ha a teljes egészet nézzük, a Relic nem lőtt mellé a Space Marine elkészítésével, hiszen lényegében sikerült egy vérbeli akciójátékot letenniük az asztalra. Annak ellenére, hogy ez a stílus már nem igazán tud újat mutatni, a Warhammer univerzumnak hála a fejlesztők képesek voltak egy olyan játékot alkotni, melynek páratlan hangulata még a hibák ellenére is süt a monitoron keresztül. Nem túl szép, nem túl eredeti, de mégis ott van benne az a minimális plusz, ami miatt képes a felszínen maradni, s nem bukik alá a szürke egyenjátékok tengerében.

Most nézzétek meg ezeket a bugyuta zöld orkokat, hát nincs azon mit csodálkozni, hogy ennyire élveztük az aprításukat...

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu/1673

»A Relic egy bátor lépéssel elrugaszkodott a bevált sémától, kiderült, hogy nem csak stratégiai játékot tudnak készíteni. A Space Marine ugyan nem túl eredeti, de mégis élvezetes játék.

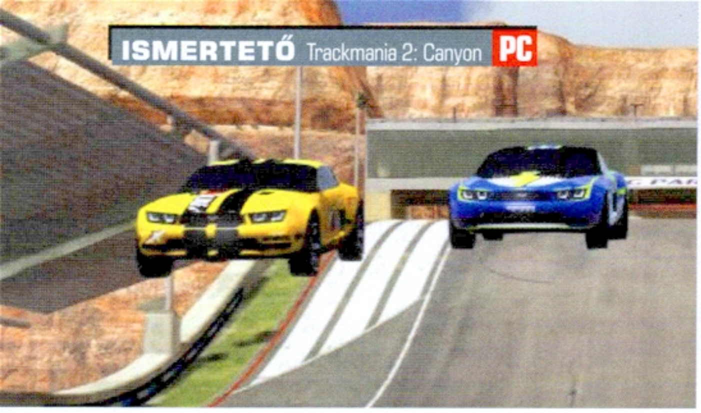
»CHRIS

PRO
Egy akciójáték, amelynek szinte minden porcikáján érződik a Relic rajongása a téma iránt.

KONTRA
Ha csak a játékot nézzük, semmilyen újdonság nem található a Space Marine-ban.

GÉPIGÉNY» 2.0Ghz Dual Core CPU, 1 GB RAM, 256 MB SM 3.0 VGA, 10 GB HDD

»78%«



„VARIÁCIÓK EGY TÉMÁRA”

Trackmania 2 Canyon

[ÍRTA JOHNBART] **A Trackmania Canyon alcímű epizódját több okból is elhúzhatnám a műszaki vizsgán, mégsem teszem: hiába szerény ugyanis a kínált tartalom, ha egyszer alig várom a következő futamot...**

M A Nadeo Trackmania-sorozata tipikusan olyan, amely csak egy-két területen brillírozik, ott azonban annyira, hogy az ember hajlamos szemet hunyni minden hiányossága felett. A nyolc éves széria tagjai ugyanis eltérő csomagolásban bár, de mindig ugyanazt kínálták: gyors és intenzív time trial futamokat rakásnyi, trükkös ugratókkal és egyéb vérnyomásemelő kellékekkel tarkított pályákon, melyek száma a beépített pályaszerkesztőnek köszönhetően az elmúlt években csak nőtt, mint a benzinár. Egyszerű, de kifizetődő párosítás volt ez, a játék így mind a gyors, árkád futamok híveit, mind a kreatív, épületgépészi vénával ellátott autóbolondokat megszólította. Nos, mindez a Canyonra is áll, annak ellenére, hogy elődeihez képest gyalázatosan kevés tartalommal érkezik.

VERSENY AZ IDŐVEL

A második etap így igazából csak két újítást tartalmaz: egy feljavított, remekül skálázható, szemnek kellemes grafikus motort egy új kanyonos helyszínnel, és egy csupán esztétikai szerepű törésmodellel, valamint a ManiaPlanetet, a Nadeo közösségi kliensét: itt érhető el az online toplista, a részletes statisztika, valamint innen húzhatjuk le a patcheket, kiegészítőket, és az egyéni tartalmakat is (pályák, autóskinek, stb). A Canyont csak a ManiaPlanetből indíthatjuk, épp ezért frusztráló, hogy a menürendszere kissé bonyolult, a dokumentáció pedig szánalmasan gyenge, alapos kutatómunkát igényelt még az is, hogy megtudjam mennyi in-game valutával rendelkezem, és mire költhetem azt el (a teljesített futamok után szerzett léből egyébként új pályákat, autóskineket, és más játékosok visszajátszásait kaphatjuk le).

Amennyire kiforratlan azonban a kliens, annyira ütős maga a játék, mind szóló- mind többjátékos módban. Előbbi esetben 65 versenypályán kell aranyérmes időt hoznunk, ha pedig ez sikerült, ötpercenként megpróbálhatjuk a fejlesztők idejét is megdönteni, amit utána a neten is megoszthatunk kaján vigyorral. Az irányítás kitűnő, a nehézségi szint jól belőtt, az arénák fokozatosan válnak egyre szadistábbá, gyakorlásra tehát ideális – a játék fő ereje ugyanis a multiban rejlik.

Kreativitásban pedig nincs hiány, a Nadeo ugyanis szinte mindent kipréselt a time trial témából, amit lehetett. A versenynaptár fő eseménye a szerverek zömén futó Time Attack: ennek során minden játékosnak egy adott idő (pl. 5 perc) vagy fix számú próbálkozás áll rendelkezésére, hogy az átlag 20-40 másodperc alatt lenyomható pályákon a legjobb időt hozza. Leírva ez nem hangzik érdekesnek, miután azonban egyszerre akár 200 fő is egymásnak eshet egy pályán, jó szerveren ez olyan fantasztikusan kaotikus adrenalinfröccsöt jelent, ahol minden századmásodperc számít. Egyszerűen hatalmas poén látni, ahogy a konkurenciát épp lehagyva remek ívben beveszünk egy trükkös kanyart, simán földet érünk egy ugratás után miközben mindenki más össze-vissza borul, vagy épp a tapasztalatlan sereghajtók hibája esetén az utánuk koslató 10-20 fős csorda tagjai is falnak csapódnak, és kirepülnek a pályáról (aztán egy Enterrel respawnolnak). Természetesen a nyugisabb versenyek és a lassabb nettel rendelkezők is megtalálják a számításukat, a Time Attack ugyanis körökre osztott hot-seat, illetve (akár négy fős!) osztott képernyős móddal is elérhető, de emellett lehetőségünk van más játékosok letöltött visszajátszásait is „kihívni”, és lenyomni ghost carjukat.

ALULSZPONZORÁLT FUTAM

A játék tehát igyekszik a létező legnagyobb rétegnek megfelelni, nem is sikertelenül, mint azonban írtam fentebb, örömöm nem felhőtlen, a Canyon jelen állapotában ugyanis pofátlanul szegényes: a régebbi részek játékmódjai (az ügyességi Platform, és a fokozatosan nehezedő MI-vel szerelt Crazy) egy az egyben eltűntek, csupán egyetlen autómodell áll rendelkezésünkre, az egyszerűsített nézettel is kiegészített pályaszerkesztővel pedig csupán az alcímben emlegetett kanyonban állhatunk neki saját Hungaroringünk leaszfaltozásának. Kiegészítőkből bizonyára nem lesz hiány (már készülőben is van a Valley alcímű expanzió), az azonban bizonyos, hogy a szűkös alaptartalom és a barátságtalan dokumentáció nem fogja kibővíteni a játék törzsközönségét – aki azonban eddig is meg volt elégedve a Trackmaniával, nyugodtan beszerezheti az új etapot is, nem fog csalódni benne.

Habár a fejlesztők nem erőltették meg magukat a Nadeonál, ennek ellenére a Canyon még mindig egy igen élvezetes játék.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Nadeo

MŰFAJ
Árkád autóverseny

MULTI
Akár 200 fős kompetitív

INFO

Bár a Nadeo leginkább a nyolcadik életévét taposó autós mókájáról ismert, a Trackmania mellett jelenleg két másik, könnyen moddolható címen dolgoznak: a ShootMania az FPS-ek, míg a QuestMania a szerepjátékok műfajában próbál szerencsét.

Alagútban ugratni? Nem biztos, hogy ezt a forgalomban is ki kellene próbálnod...

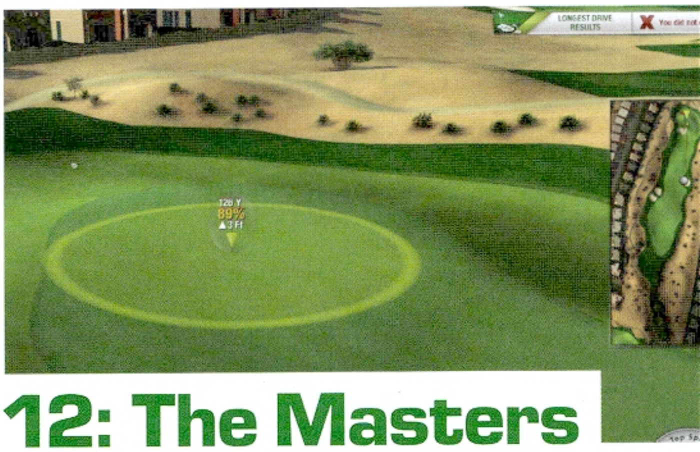
GRAFIKA»	»81%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

PRO: Kiváló irányítás, pörgős time trial futamok, összetett pályaszerkesztő, kellemes és jól skálázható grafika.

KONTRA: Csak egyetlen autóval és helyszínen versenyezhetünk, eltűntek a korábbi részek játékmódjai.

GÉPIGÉNY» Pentium IV 1.5 GHz processzor, 1 GB RAM, 256 MB SM2 videokártya, 1.5 GB HDD

»77%«



Tiger Woods PGA Tour 12: The Masters

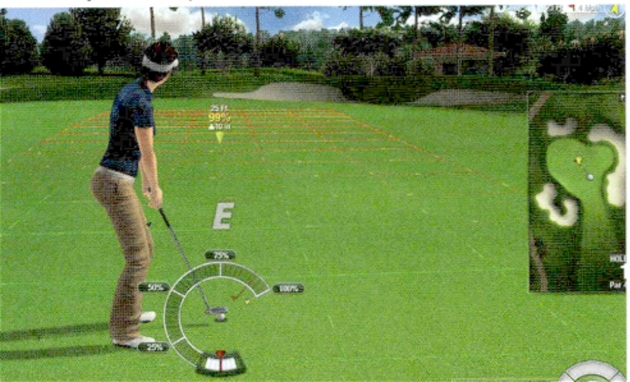
[ÍRTA MIDNITE] **Konzolos játékok PC-n: ez akár egy új katasztrófafilm címe is lehetne, legalábbis akkor, ha a PGA Tour 12-ről szólna. A Tiger Woods amúgy nem volt egy rossz sorozat, csak aztán jött ez a mostani rész.**

Hazánkban a golf jobbára ismeretlen sportág, hírnevet csak Tiger Woods sajtószereplésein keresztül szerzett, de azt sem a játékos sikerei, hanem inkább a botrányai miatt, mikor kiderült, hogy a nős Tiger több lyukba talál be pályán kívül, mint belül. Sőt, azt is cáfolják egyesek, hogy a golf sportnak számítana, hiszen a fizikai aktivitás helyett főképp ügyességet és precizitást igényel. Persze ez egy videojáték esetében előny, hiszen hasonlóan vitatott sport-státuszú társával, a sakkal egyetemben a golf legalább élvezhető marad egyetlen képernyőt bámulva is, míg mondjuk egy hosszútávfutás-szimulátor ilyen téren esélytelen lenne.

MINDEN KEZDET NEHÉZ

A sportág lokális ismeretlensége amúgy csak azért baj, mert a játék kész ténynek veszi, hogy a játékos tud golfozni. Olyannyira, hogy nincs tutorial, egyedül az extrák között találhatsz egy kis dokumentációt az irányításról, és ezzel szevasz. A játék jelmondata tehát, hogy a „kezdők menjenek haza, vagy válasszák a játszva tanulás gyönyörű intézményét". Pedig a golf minden, csak nem egyértelmű: a lyukba betalálás fortélyai közt ott van az, hogy figyelni kell a talaj minőségét és lejtési szögét, a szél irányát és erősségét, ki kell választani az ütő anyagát és keménységét, belőni egy célirányt és távolságot, hogy aztán optimális módon tudjuk tovább ütögetni a labdát a lyuk felé – és mindez még mindig csak a lehetséges tényezők fele. Ezek szerencsére mind szerepelnek majd a képernyőn is, csak keresni és értelmezni kell őket – ezzel amúgy máris új játéktípust alkottunk: a point-and-click nyomozós akciógolfozást.

A grafikán jól látszik, hogy eredetileg egy böngészős játékra tervezték, mondjuk ennek fényében kicsit fura az értékelődobozban szereplő gépigény.



ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
EA Tiburon

MŰFAJ
golfszimulátor

MULTI
van

INFO

A játék a legegyszerűbben az Electronic Arts saját online boltjából, az Originből szerezhető be, méghozzá 40 euróért, a jelenlegi valutaárfolyamok mellett nagyjából 11.000-12.000 forintot jelent. A játékról szóló cikket, illetve a végső értékelést figyelembe véve úgy gondoljuk, hogy igen nagy hiba lenne ennyi pénzt kifizetni ezért a programért.

Mielőtt azonban belevetnénk magunkat a labdaterelgetésbe, érdemes testre szabni az avatarunkat a My golfer menüpontban. Sajnos a játékosunk arckifejezése sosem változik, így folyton olyan élményben lesz részünk, mintha egy szomorú katatóniást irányítgatnánk. Ha ennek ellenére mégis megkedvelnénk a suhintgató robotunkat, akkor vehetünk neki új ruhát és felszerelést is, ráadásul igazi pénzért. A hülyének is megéri.

14 HELYSZÍN A LYUKAK KÖRÉ

Az, hogy a grafika csak jóindulatú közepes egyáltalán nem zavar, legalább hasonlít arra a '97-es Jack Nicklaus golfszimulátorra, amit már ismerek. Ennél még nagyobb öröm, hogy a közel 14 évnyi távolság ellenére még az irányítás is majdnem ugyanaz. Abban az esetben, ha érted, mit kell csinálni, jól működő és részletes rendszert kapsz, ahol egyaránt próbálkozhatsz különféle ütőkkel és taktikákkal. Ha pedig kezdő módjára rábízod magad a gépre, akkor a felajánlott ütő és irány mellett, még a lendítés erősségét is készen kapod – már persze akkor, ha ügyes vagy. Ugyanis az ütés úgy néz ki, hogy a tee körül megjelenő erősségjelző sávon a space/bal gomb lenyomásával elindítasz egy pöcköt, ami persze atomgyors és félkörívben megy, így a következő klikkel a lehető legjobb pillanatban kell megállítani. Emellett próbálhatsz még a gép által javasolt, vagy a lyuk távolságához illő szintre is célozni, illetve a T lenyomásával beléphetsz True Swing módba, ahol az egér mozgatásával csaphatsz oda a labdának – remélem a leírtakból azonnal átjön, hogy mennyire „pofonegyszerű" ezzel a programmal játszani. Mivel ez a játék izgalmi góca, érdemes variálni a labda és az ütő találkozási pontját, rázoomolni a lyukra és felmérni a terepviszonyokat, majd a legalkalmasabb megközelítési módot kinézni. Főleg azért, mert a gép is téved: felajánlja, hogy próbálj meg átütni egy tó felett, és a következő hat ütés során is makacsul ragaszkodik hozzá, nem törődve a vízbefúlt labdák növekvő számával. Néha a rövidebb ütés egy közeli, biztos pontra kisebb végső pontszámot jelent, de legalább logikusan cselekedtünk. Szóval ne hagyatkozz az eltúlzott „segítségre", mert elveszik az utolsó potenciális élvezetmorzsa is.

KONZOLON MINDEN JOBB

A PC-s verzió több szempontból is kiherélt a konzoloshoz képest, de a legnagyobb érvágás a caddie, vagyis azon segéd hiánya, aki az atyai tanácsaival egyengetné a karriered. A játék elméleti lényege az, hogy élethűen végigjátszhasd a PGA Tour állomásait, szép lassan felfejlődve egy impozáns világverseny résztvevőinek szintjére. Gyakorlatilag viszont akár hátradőlve, a space billentyűt a lábujjaddal nyomogatva is végigszaladhatsz az egész tornán, a játék egyáltalán nem követel aktív közreműködést. A PC-s kiadás második legnagyobb szégyene, hogy betették alá az ingyenes Tiger Woods Online grafikus motorját, amiről elég annyit tudni, hogy egy böngészőben futtatható játék – köszönjük meg szépen az EA-nek a gondoskodást.

De legalább van multiplayer lehetőség, ahol a fák közé, vagy a homokcsapdákba betaláló sporttársak szentségelése egy valódi golfpályát idéz meg, illetve akadnak achievementek is, melyeknek megszerzése nehéz, de sokak számára bizonyára inspiráló feladat. A végső cél a Masters rangadó és a 'green jacket' megnyerése, ami tényleg egy zöld zakó, de legalább nagyon impozáns cím a golfos körökben. Ha pedig még mindig érdekel ez a labdaütögetős téma, inkább próbálj zöld cuccokat nyerni máshol – mondjuk konzolon, ott ugyanis minden jobb lesz.

GRAFIKA»	»40%
HANG ÉS ZENE»	»50%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»30%

PRO
Azoknak a golf-fanatikus PC tulajdonosoknak jó, akik képesek túllépni a szánalmas körítésen.

KONTRA
Ronda, lebutított, lelketlen játék, ilyen állapotban ki se kellett volna adni.

GÉPIGÉNY» 2,8 GHz CPU, 1 GB RAM, ATI Radeon 9500 Pro/NVidia Geforce 6200 VGA, 6 GB HDD

»35%«

F1 2011

Formula 1™

[ÍRTA CHOCHO] **A száguldó cirkusz idei visszatérésétől sokan várják, hogy helyrebillentse az univerzum egyensúlyát és a legjobb F1 játék legyen. Bár a 2010-es résznél jobban sikerült, a megváltásra még várnunk kell, hisz ez is csak egy papírforma folytatás a sok közül.**

A Forma 1 kis hazánkban is roppant népszerű technikai sport, mely hétről hétre a tévé elé szegezi az önjelölt szakértőket, akik persze mindig jobban tudják a versenyzők mögött álló csapatoknál, hogy mit kellene csinálni a boxban, vagy épp a pilótafülkében. Bár meg lehet próbálni hangosan ordítani a tévé felé, hátha meghallják a jó tanácsot, sokkal több esély kínálkozik a bizonyításra, ha az ember megveszi az épp aktuális F1 szimulátort, és az online bajnokságon mutatja meg tehetségét. Hátha épp Schumi is arrafelé köröz és felfigyel rá, sose lehet tudni... Mindez viszont sokáig csak álom volt, mert bár minden évben kijött egy aktuális F1 játék, a jogokat a Sony birtokolta, így kizárólag a Playstation tulajdonosoknak volt lehetőségük elmerülni a virtuális száguldás okozta gyönyörökben. Tavaly aztán fordult a kocka, és a Codemasters F1 2010 című programja bebizonyította, hogy az autóversenyes játékokkal nevet szerző kiadó legalább annyira ért a zártpályához, mint az úttalan utakhoz. Szó mi szó, voltak hiányosságok és szigorú szemmel nézve kőkemény szimulátornak sem lehetett nevezni a játékot, de mégiscsak multiplatform örömöt nyújtott, na meg a lehetőséget, hogy a következő esztendőre időzített rész kiköszörülje a kisebb hibákat. Eltelt egy év, megérkezett az F1 2011, és bár remek program ez is, azért bőven maradt hová fejlődni a 2012-es szezonra.

„JÓ LESZ EZ GYULÁM, JÓ LESZ EZ!"

Kezdjük mindjárt az elején és nézzük meg, miben nyújt többet az F1 2011, mint az egyébként remekül szereplő tavalyi felvonás.

ADATOK

KIADÓ
Codemasters

FEJLESZTŐ
Codemasters Birmingham

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
18 fő + 2 fős kooperatív mód

INFO

A Codemasters F1 sorozatának második tagja jó játék, de annyit nem fejlődött, hogy megérje befektetni rá.

A legnagyobb változás értelemszerűen a 2011-es mezőny összes hivatalos licence: kapunk új pályákat (Nürburgring és Buddh International Circuit), a boxok között összefutunk pár eddig még nem ismert arccal (Pastor Maldonado, csak hogy kiemeljünk egyet), illetve kijavítottak néhány, a 2010-es szezon óta átalakult pályaelemet és apróságot (vannak Pirreli abroncsok, hurrá). Ezek az összetevők viszont csak a kötelező sallangok, hisz egy magát F1 2011-nek nevező játéktól az a minimum elvárás, hogy reális képet fessen arról az évadról, amelyről elkeresztelték. Ezzel szerencsére a Codemastersnél is tisztában vannak, így a fejlesztők igyekeztek utolérni magukat pár korábban hiányolt játékelem pótlásával. Az első részben például érthetetlen volt, hogy miért hagyták ki a biztonsági kocsit; most végre találkozhatunk vele, csakúgy, mint a piros zászlóval. Hála nekik, az F1 2011 – elődjével ellentétben – egy taktikus játék lett, ahol ajánlott sokat gyakorolni, méghozzá úgy, hogy nem sajnáljuk az időt és végigjátszszuk a versenyhétvégéket. Az F1 2010-ben ennek maximum akkor volt értelme, ha valaki elvakult rajongóként ült a program elé, most viszont már „mezei" játékosként is profitálhatunk belőle, ugyanis sok olyan információt gyűjthetünk be az adott pályákról és autókról, amit a játék egyébként nem listázna. Érezzük majd, miként kellene vezetnünk az egyes kanyarokban, valamint kikísérletezhetjük, hogy az eltérő időjárási viszonyok mennyiben befolyásolják a megszokott vezetési stílusunkat. Mi több, a játék idővel ráébreszt arra, hogy a „megszokott stílusunkat" úgy, ahogy van, el kell felejtenünk, és meg kell tanulnunk alkalmazkodni. Mindez azért komoly pozitívum, mert az autós játékokról egyre ritkábban írhat ilyet az ember, lévén a legtöbb aktuális cím inkább igyekszik megfelelni a casual vásárlóknak, minthogy igazi vezetési élményt produkáljon (jó példa erre a Dirt). A Codemasters viszont szembe ment a trendekkel, sőt, az F1 2011 az első perctől kezdve megköveteli a Forma 1 alapjainak (de inkább részleteinek) ismeretét. Előképzettség nélkül nem nagyon érdemes volán mögé ülni, hisz a játék egyből a mélyvízbe dob és csak nézünk, mint hal a szatyorban. Bár jómagam nagy F1 rajongó voltam hajdanán, az utóbbi években

Habár az F1 2011 egyértelműen jobb, mint a tavalyi rész, azért az újdonságok száma nem éri el a kívánt mennyiséget.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KÖVESD AZ ÍVET!

A játékban nagyon fontos az ideális ív használata, enélkül gyakorlatilag lehetetlen sikeresen célba érni. Ha úgy gondoljátok, ne habozzatok bekapcsolni a kijelzőjét a segítségek menüpontban, majd ehhez mérten próbáljátok kitanulni a szükséges gáz- és fékadagolást.

HAGYD ELŐZNI!

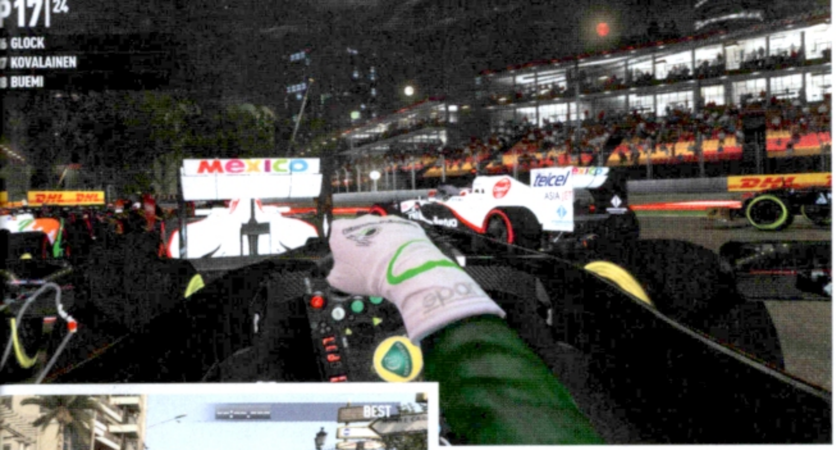
A cikkben külön nem tértünk ki rá, de tény: az F1 2011 mesterséges intelligenciája túlontúl agresszív. Így aztán a legjobb, ha az „okos enged" szabályt követve hagyjátok, hogy megelőzzenek, mintsem, hogy kockáztassatok egy balesetet vagy egy szabályszegést.

FEJLESSZ OKOSAN!

A futamok között a versenymérnök hasznos információkkal és tippekkel lát el a következő hétvégét illetően. Nehezebb fokozaton inkább menjünk a megérzéseink után, normálon azonban jobb hinnünk neki, mert ilyenkor ritkábban kapunk rossz tanácsokat.

IDŐJÁRÁSJELENTÉS

A különböző abroncsok között kutatva fontos, hogy csakis olyat szereljünk a kocsira, ami előnyös az aktuális időjárási viszonyokhoz. Ha előrelátóak vagyunk, akár két boxkiállást is megspórolhatunk. Igaz lehet, hogy eleinte nagyobb lesz a hátrányunk.



● A grafikai motor még most is megállja a helyét, de azért ideje lenne egy frissítésnek, mert azt se vettétek volna észre, ha a tavalyi játék képeit rakjuk be ide.

● Az igazi versenyzők azonnal átlátják azt, aminek láttán az egyszeri ember csak érthetetlenül pislog

● A Ferrari csapata mostanában nem remekel a pályán, de a játékban akár ezen is változtathatsz

KIMI VISSZATÉR?

Sokak kedvence, a finn jégember Kimi Raikkönen állítólag jövőre vissza szeretne térni a Forma 1-be, méghozzá a Williams istálló színeiben. A pletykát már többször hallottuk, a napokban pedig Raikkönen nem átallott meglátogatni a Williams gyárát, állítólag pontosan azért, hogy tárgyaljon a céggel a közös munkáról. S hogy kinek a helyére ugrana be a tékozló fiú?

Nos, Pastor Maldonado pozíciója elég biztos, mert rengeteg pénz hoz a csapatnak, ellenben társával, Rubens Barrichellóval, aki egyelőre csak viszi a zöldhasúakat. A brazil pilóta persze optimista, szerinte szó sincs róla, hogy kitegyék a szűrét, a sportelemzők viszont úgy látják, Kimi összeomlóban lévő karrierjét tényleg csak egy Forma 1-es szerződés menthetné meg. Meglátjuk mi lesz, mi azért örülnénk az öreg Kimi visszatérésének.

kissé alábbhagyott ez a szenvedélyem, úgyhogy nem ártott megnézni a legutóbbi két versenyt, hogy egyáltalán képben legyek az F1 aktuális állását illetően. Nagy segítség volt, minden hozzám hasonló „eltévelyedettnek" ajánlom ezt a terápiát.

„MOST EZT NÉZD MEG, GYULÁM!"

Mondjuk ki tehát: az F1 2011 egy komplex játék, amit kifejezetten a sport rajongóinak készített a Codemasters. Ez lerí egyébként a meglehetősen puritán karrierről is. Ugyan adtak hozzá pár győzelmi videóbejátszást, valamint a sajtó kérdései is többet nyomnak a latban, mint anno (azért senki se várjon egy FIFA 12-féle rendszert), tulajdonképpen minden maradt a régiben, már ami a korábban is sokat szidott sterilitást illeti. Meglepődni viszont nem szabad, mert aki kizárólag azért ül az F1 2011 elé, mert maga a sport érdekli, az aligha fog törődni a drámai sztori (sicc!) hiányával, vagy a versenyhétvégék között küldözgetendő, unalmas e-mailekkel. Elég, ha minden más stimmel, a részletekbe pedig, ha akarnánk se tudnánk belekötni. Az autó beállításaitól kezdve a különböző szabályok kijátszásán át egészen a csapattársunkkal való együttműködésig minden ránk hárul, úgy is mondhatjuk, hogy egyszemélyes istállóként állhatunk helyt a grand prix-n. Érdekes adalék ehhez a DRS és KERS, amikkel a Codemasters a már-már menthetetlennek tűnő szituációkból kínál kiutat a kellően ügyes sofőröknek. A KERS egy afféle boost, amit körönként csak egyszer használhatunk és egy rövid ideig emeli a kocsi teljesítményét. A DRS pedig a hátsó légterelők közvetlen állíthatósága, mellyel akármikor szórakozhatunk, és bár az első pár (értsd: sok) versenyen még fogalmunk sem lesz, hogy ez mire jó a gyakorlatban, később akár egy egész pozíciót is javíthatunk a használatával. Egy olyan pályán, ahol nehéz előzni, mint mondjuk Monaco, csak e két opció lehet a segítségünkre.

KOPOTT BAL HÁTSÓ

Összességében tehát kaptunk egy kidolgozott és igényes folytatást, sok elem viszont nem fejlődött olyan dinamikusan, mint ahogy azt alapból vártuk volna. A multiban most is csak 18 játékos versenyezhet az első helyért, és bár kaptunk egy kooperatív módot, melyben csapattársakként állhatunk starthoz, az ebben rejlő tényleges potenciál érintetlen maradt – bár az külön piros pont, hogy az osztott képernyő PC-n is működik. Hasonlóan felemás a technikai kivitel. Az EGO engine még mindig jól muzsikál és a sebesség is megfelelő, de a grafika ma már nem annyira mutatós, mint egy évvel korábban, s ezen nem segít az a tény sem, hogy a képek alapján simán össze lehetne keverni a két játékot. Az utolsó és kissé szubjektív negatívum pedig szintén a motorhoz köthető, méghozzá a fizika kapcsán. Billentyűzettel az irányítás egyszerűen katasztrófa, gamepaddel egy fokkal jobb, de az igazi élményhez mindenképp kormányra lesz szükség. Ugyan a Codemasters szerette volna szimulátorosabbá tenni a programot, ez nem igazán sikerült: nehezebb ugyan az úton tartani az autókat, illetve a karambolok is jóval valósághűebbek lettek, de az összhatás inkább egy szimpla patchre emlékeztet, mintsem egy átgondolt fejlesztésre.

S ezzel el is érkeztünk az F1 2011 legnagyobb negatívumához. Kicsit úgy érzem magam, mint a múlt hónapban tesztelt FIFA 12 esetében, hisz most is egy jó (persze nem olyan kiforrott) játékkal állok szemben, aminek a fejlesztésére egész egyszerűen nem jutott elég idő. Ha tavaly beruháztál az F1 2010-re és nem vagy elfogult rajongó, akkor nyugodtan hagyd ki az új részt, lévén nem vesztesz sokat. Amenynyiben viszont a 2010-es verzió kimaradt, akkor bátran vágj bele, mert F1 fanatikusként ennél jobb programot úgysem találsz az őszi felhozatalban. ●

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/2177

»Kaptunk egy teljesen átlagos folytatást, ami bár minden téren megállja a helyét, sok újat nem hoz, így csak az előző részt kihagyók figyelmébe ajánlható.

»CHOCHO

PRO: Pár újdonság és az idei szezon hivatalos adatai. Se több, se kevesebb.

KONTRA: Ez inkább ráncfelvarrás, az újdonságok még egy patchbe is belefértek volna.

GÉPIGÉNY» Core 2 Duo 2,66 GHz CPU; 4 GB RAM; 512 MB VGA; 12,5 GB HDD

»80%«

KORMÁNYOZZ!

Bár nem biztos, hogy teljesen fair tipp, de mint a cikkben is utaltunk rá, az F1 2011 megköveteli a kormány használatát, szimulátoros módban legalábbis mindenképp. Így, ha tudtok, szerezzetek be egyet, mert garantáljuk, hogy más lesz a játékélmény.

TAKTIKÁZZ!

A tesztben írjuk, hogy az F1 2011 egy taktikus versenyjáték lett, ennek legjobb bizonyítéka pedig a safety car. Mialatt a pályán van, ugyan korlátozzák a sebességünket, azért érdemes helyezkedni, mert remek előző pozíciót szerezhetünk a segítségével.

FIGYELJ A TÁRSADRA!

A Forma 1 nem csak a világbajnokról, hanem az istállóról is szól: ha a csapattársad nyer, te is nyersz. Ezért aztán ne féljünk okosan versenyezni és kihasználni a partnerünk nyújtotta segítséget, illetve ahol tudjuk, mi is támogassuk őt, főleg multiban.

FIGYELD AZ IDŐT!

A jó rajtpozíció kulcsfontosságú, főleg a szűkebb pályákon. Ha kellően erős kocsival vagyunk, hatalmas előnyre tehetünk szert, ám ez csak akkor működik, ha végigjátsszuk az időmérőt és mindent beleadunk, az automata ugyanis sokszor nem nekünk kedvez

VALAR MORGHULIS – MINDENKI MEGHAL...

Trónok Harca – Eredet

[IRTA TIKA] **George R. R. Martin népszerű regényciklusát, A tűz és jég dalát is utolérte a játékvilág damokleszi kardja. Elsőként Westeros múltja és jelene elevenedik meg egy olyan valós idejű rendszerben, ahol a diplomácia, a nyers erő és az aljas praktikák révén is felkapaszkodhatunk a Vastrónra.**

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Cyanide Studios

MŰFAJ
RTS

MULTI
8 fős

INFO

A játék itthon magyar felirattal jelenik meg, és e pillanatban még csak a 40 eurós külföldi árcédula ismert, tehát biztos, hogy nem lesz olcsó. A Cyanide készít egy szerepjátékot is a Trónok harcából, nos, a lentiek fényében nem kis, és nem túlságosan jó értelembe vett borzongással várjuk...

Képletesen szólva, ha létezik kemény fa, akkor a Trónok harca az, és a Cyanide elég érdekes helyen vágta bele a fejszéjét. Martin világa ugyanis egy középkori lenyomat, ahol a háttérben a hatalmasok harca zajlik a trónért, a vér és erőszak pedig szerves része a lovagi kultúrának, miközben a birodalom északi határán egy hétszáz láb magas jégfalon az Éjjeli őrség vív reménytelen küzdelmet a vadakkal. A játék a hűbéri kötelékeket veszi össztűz alá, és két szemszögből közelít. Az egyik végigvezet Westeros történelmén, úgy 1000 évre visszanyúlva, kezdve Nymeria királynő partraszállásával Dorne-ban, és innen ível át egészen a Kardok viharát (3. kötet) lezáró csatáig, amelyben a vadak megostromolják a Falat. A másik szemszög a regényfolyam főbb házait – Stark, Lannister, Tully, Baratheon, stb. – állítja szembe a táblás játékokat idéző területfoglalós szisztémában, csak épp itt minden valós időben történik, és nem körökre osztva.

Az Eredet minden fontosabb momentumot felidéz, például azt is, amikor az első Targaryen, Hódító Aegon megérkezett sárkányháton Westerosba, és Dorne kivételével mind a hat királyság behódolt a sárkányoknak. Aegon végül trónt kovácsoltatott a legyőzöttek kardjaiból, nőül vette a saját húgait és az általa alapított dinasztia háromszáz éven át uralkodott. Az örökösök háborúskodásaiból sem maradunk ki, egy évszázaddal később például a két féltestvér, Rhaenyra és Aegon küzdött a Vastrónusért – ez volt a Sárkányok tánca, nem egészen 60 év múlva pedig kitört a Blackfyre-felkelés. A Targaryenek uralma végül Robert Baratheon lázadásával ér véget – szintén játszható momentum, és ezután találkozik a könyvek idősíkja a játékkal, az Öt király háborújából például Beric Dondarrion és a Lobogó nélküli testvériség csatározásait ismerhetjük meg, és végezetül ellátogathatunk a Falra is, abban a kritikus pillanatban, amikor Stannis főerői lecsapnak a vadakra. Ez az 5-6 órányi menetelés nem sok új információt nyújt a rajongóknak, ám visszatekintésnek – legalábbis történeti szálon – egész jó. A kivitelezés viszont már más tészta...

„HA A HATALMASOK JÁTSZMÁJÁT JÁTSZOD, GYŐZÖL VAGY MEGHALSZ. NINCS KÖZÉPÚT." (CERSEI LANNISTER)

Az első találkozás a játékkal valószínűleg sokak számára elrettentő lesz, ugyanis az RTS-ek a fix kameraállás, három zoomolható fokozat kombinációt, és a nem túl acélos, konkrétan a tíz évvel ezelőtti színvonalat idéző látványt, már rég maguk mögött hagyták. Még nagyobb baj, hogy a Westeros helyszíneit megidéző tájakról hiányoznak a földrajzi megnevezések és a helységnevek. Zúgó, Deres, Kaszter-hegy és a többi nevezetesség persze felismerhető, de csak annak, aki olvasta a könyveket, vagy átlapozta az Enciklopédiát (ez utóbbi tényleg részletes olvasmány).

Figyelem, a játék tényleg élvezetes, a végső értékelést az idejétmúlt grafika húzza le!

KŐKEMÉNY INTRIKA

A játékmenet a Ház-Ház elleni küzdelmekben – amelyet gépi ellenfelek ellen is játszhatunk – megegyezik az egyjátékos szálával, de sokkal kötetlenebb. És most következzen a lényeg. Városok, várak, aranybányák, romok, és szentélyek képviselik az egyes szektorokat, és a játékos célja a szövetségek megkötése. Minden fél igyekszik minél

A TŰZ ÉS JÉG DALA

Ha valaki kedvet kapna a regényekhez, először is jegyezze meg, hogy George R. R. Martin zseniális író, ugyanakkor egy aljas vénember. Tehát NE szeress meg senkit, még egy kutyát se, mert Martin nem bánik kesztyűs kézzel a szereplőivel. A Trónok harca sorozat utolsó epizódjába Eddard Stark halála miatt kis híján leordították az HBO-t, nos, a 3. kötet megfilmesítése után jobb, ha az HBO székházát tankokkal védik be. Ez a fajta bizonytalanság, a majd kéttucat karakter szemszögéből bemutatott világ, és az okosan adagolt misztikum, mágia teszi Martin műveit betűkből álló narkotikummá. A mester az utóbbi időben belassult, az 5. kötetre, a Sárkányok táncára például 6 évet kellett várni, így mindenek előtt kívánjunk neki töretlen egészséget, mert két kötet még hátravan…

A játék jól megelőzte a sorozatot, itt ugyanis már nem csak bébi sárkányokkal, de kifejlett példányokkal is találkozhatunk.

több területet magához láncolni, ezek biztosítják ugyanis a játék legfontosabb fizetőeszközét, az aranysárkányokat (westerosi aranypénz). A meggyőzés legegyszerűbb módja, ha egy követet küldünk a kiszemelt épülethez, ám még mielőtt elhagynánk a helyszínt, jön az ellenség követe, és visszafoglalja azt. A vérszerződések tartósabbak, így a saját nagyurunkat beházasíthatjuk egy zsírosabb uradalomhoz, amellyel rögtön több legyet csapunk le – egyrészt oda többé követ és kém be nem teszi a lábát, másrészt elkezdünk szaporodni. Az örökösünk garantálja, hogy ne érjen véget a játék, ha a főúr a fűbe harap, továbbá onnentől szépasszonyokat toborozhatunk, akik úgyszintén beházasodhatnak a hűbéri láncba. A nemesasszonyokat csak az orgyilkos távolíthatja el, ezen behatolóktól pedig az őrség védhet minket. Az őrséget a felbérelhető zsoldosok ütik, a zsoldosokat pedig megveheti kilóra a cselszövő. Ez eddig egy szimpla kő-papír-olló szisztémának tűnik a capture the nod rendszerre lezongorázva, de a játék azért ennél sokkal mélyebb. A toborzási költségek minden egység után ugranak. A városoknak/váraknak saját személyisége van, amelyek lázadásokat vagy a szövetségek meglazulását eredményezhetik. A kémek – a játék leghasznosabb figurái – titkos paktumokat köthetnek, tehát az ellenfél nem is sejti, hogy hozzánk áramlanak a hűbéreseitől a javak, aztán a háborús periódusba lépve még 10-10 presztízspont büntetést is kap, minden egyes alkalomért, amikor felült a szopórollerre. A cselszövő nem csak zsoldosokat, de például követeket is megvásárolhat, és a megkent követ – gondolom magában kövéreket kacagva – megy tovább mintha minden rendben volna, és üti nyélbe az újabb és újabb látszat-szövetségeket. A fedetten dolgozó kém-cselszövő-orgyilkos trió azonban csak bizonyos ideig (számláló mutatja) marad álcázva, ha átlépi a határainkat. Az ellenség gazdaságát is le lehet nullázni, a módszer egyszerű, támadjuk a szövetséges hozzájárulásokat begyűjtő kalmárokat és a parasztokat. A hadsereg felállításához ugyanis egyetlen dolog kell: élelem – azt pedig már nem nehéz kitalálni, hogy mi történik, ha egy zsoldos kompánia folyamatosan lemészárolja a szántóvetőket.

GYŰJTŐI KIADÁS

Habár a Trónok harca: Eredet nem számít AAA-kategóriás játéknak, ennek ellenére a programhoz megjelent egy gyűjtői változat is, amely exkluzív fémdobozzal, egy méretes Westeros térképpel és két – poszterként is funkcionáló – artworkkel igyekszik magához édesgetni a vásárlókat. A csomag ára nagyjából 36 font, ami azt jelenti, hogy nagyjából 12.000 forintba kerül, ami nem is olyan vészes ár az extrákért cserébe. Ha tehát vonz a Trónok harca játék, akkor érdemes elgondolkodni a gyűjtői kiadáson.

KOMBINÁLJ!

A Házak csatáiban 100 presztízspont begyűjtése szükséges a győzelemhez, vagy az ellenséges Nagyúr, és az örökösök halála. A kombinációk száma, ha nem is végtelen, de bőven elegendő. Tedd például özveggyé az ellenlábasod (+ presztízspont orgyilkosságért), egy nemesasszony kapja el az örökös micsodáját (csábításért újabb pont), ha a nagyúr kimozdul a biztonságos székhelyéről, csapj le rá (game over), ha nem házasodik újra, azzal törvénytelen gyerekeket generál, tehát derítsd fel ezeket (+10 pont) mielőtt adoptálhatná őket. Ha nem megy a konspiráció, akkor robbants ki egy háborút, a játék ugyanis kétféle periódust különböztet meg, a háborúét és a békéét, és ezt a relációt egy a gyilkosságok hatására a nullához közelítő sáv jelképezi (figyelem: az ostrom alá vett épületek azonnali hadiállapotot vonnak maguk után). A háborúból már nincs visszalépés, és e pillanattól csak a katonaság foglalhat el újabb territóriumokat. Lovagok, íjászok és egyéb kardos/lándzsás/páncélos formációk állnak rendelkezésre, és a hagyományos szerepkörök szerint verik egymást keresztbe. Van némi lehetőségünk csapdaállításra, a bozótosba ugyanis csak a kémek látnak be. A harcban számít a morál, a hátbatámadás bónuszt jelent, a szintlépések is a helyükön vannak, és a speciális képességek sem hiányoznak, ám a formációk ellenére a vonalak könnyen megtörnek, és az egységek szinte egymást taposva tülekednek, amiért megint csak a ronda skatulyába jár egy újabb strigula. Jó ötlet, hogy minden ház egyedi bónuszokkal indul, és mindenkinek van egy-egy különleges egysége, mint a Starkok rémfarkasa, a Tullyk dalnoka vagy a Targaryenek hollója. Ezekből kellett volna jóval több, és máris helyben volnánk...

WESTEROS ELBUKOTT?

A könyvekből megismert világnak a játék csupán egy szerény lenyomata, és ez már első pillantásra nyilvánvaló. Amit viszont a stratégiai, diplomáciai lehetőségekkel műveltek, azért bizony megemelem a kalapomat.

GRAFIKA»	»30%
HANG ÉS ZENE»	»40%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu/1971

»A kreatív játékfejlesztés nem halt ki a világból, ám a stúdió sorozatban csúszott el olyan banánhéjakon, mint a látvány, vagy a Martin műveit megillető hangulati közeg megteremtése.

»TIKA

PRO
A játékmenet újszerű, ötletes, kombinatív, és szórakoztató.

KONTRA
Gyenge a látvány, és fontos kapaszkodókat hagy ki a játékmenetből, plusz a hangok többsége szörnyű.

GÉPIGÉNY» Dual-core 2,2GHz, 2GB RAM, SM 3.0 VGA (ATI X1600XT/GEF 6600GT), 10GB HDD

»68%«

HAZAI PÁLYA

Ignite

[ÍRTA MIGUEL] **Ha a magyar játékipar kerül szóba, mindenki rögtön RTS-ekre, de legalábbis RTS-hibridekre asszociál. Van egy csapat, aki padlógázzal menekül a skatulyából – a Nemesys Games a másik örökzöld témában, autóversenyben utazik.**

Többször is jártunk az elmúlt egy évben a csapat budapesti irodájában, és már a fejlesztés korai szakaszában is látszott, hogy az Ignite-ban van potenciál. A száguldásra, ütközésre és farolásra építő autós őrület a Split/Second és a Blur kategóriájában indul, azonban egy géposztállyal lejjebb, hiszen a Nemesys nem versenyezhet a nagy kiadók fújta hátszelében készülő AAA-kategóriás címekkel (viszont legalább nincsenek kiszolgáltatva ugyanezen cégek aktuális jókedvének – saját játékának második részét sem a Black Rock, sem a Bizarre csapata nem élhette meg). Elviekben tehát kevesebbre kellene számítanunk, de ahogy megyünk előre a játékban, kiderül, hogy ez a kijelentés nem minden tekintetben igaz.

Az Ignite nem veheti fel a versenyt az AAA-kategóriás játékokkal, de ha szeretnél olcsón jót szórakozni, akkor tuti vétel.

PÁLYAKÁNAÁN

Első ránézésre ugyanazt kapjuk, mint a budget versenykategóriában általában: licenc nélküli, de a valóságban is látható modellek alapján készült autókkal megyünk változó, de jellemzően urbánus környezetben. A kocsik három típusra oszthatók: izomautók, felspécizett utcai járgányok és versenygépek. A kategóriák irányíthatóságban, gyorsulásban és végsebességben térnek el, méghozzá érezhetően. A kevésbé kezes muscle car ugyan tarol, ha kell, de csak folyamatos összpontosítással tartható az úton, a fél kézzel is elvezethető street változat viszont nitróval is csak olyan gyors, mint más versenyzők félgázzal. Az egyes modelleknek öt altípusa létezik, ezeket egy-egy az adott kocsival megnyert verseny után kapjuk meg, és az eltérő festés mellett a kapott bónusz is változik: extra pontszám az elütött útakadályokért, dupla pont a farolások után, vagy épp szorzó az időbónuszra.

A fent leírtak akkor állnak össze teljes egésszé, ha azt is elárulom, mi az a csavar, ami miatt az Ignite más, mint a többi olcsó versenyjáték. Nitrót meg pontokat, sőt, nitróként elégethető pontokat szinte minden autós játékban találni, az viszont már ritkán van benne a szabálykönyvben, hogy a verseny végén az összegyűjtött, de fel nem használt pontok az időeredmény javítását szolgálják, így csak rajtunk áll, hogy versenyzünk. Az óvatosabb, hangyalelkű sofőrök szorgalmasan gyűjtögethetik a farolásért, a szélárnyékban haladásért és a bóják, táblák, jelzőlámpák orbitális pályára küldéséért kapott pontokat, hogy a végelszámolásnál akár utolsóként beérve is elsők legyenek (ezer pont nagyjából egy másodperc lefaragására elég, és ez a pontszám két jól sikerült farolással összeszedhető); de ha a te apád Mad Max volt, nyomhatod a nitrót, mint süket a csengőt, és beérhetsz akkora előnnyel a célba, hogy a többiek együttes eredménye sem taszíthat le az első helyről. Ez a két szélsőség persze hamar elveszti a varázsát, és a gép sem feltétlenül olyan hülye, hogy állandóan benézze a susztermattot, így előbb-utóbb eljön a pillanat, hogy taktikázni kezdesz. A versenyek általában könnyen nyerhetők, csak két feltételnek kell megfelelned: nem a jó, hanem a megfelelő autóval kell elindulni, illetve figyelni kell, hogy a többiek hogy versenyeznek. Az első kritériumhoz kell egy kis tapasztalat, de jellemzően a versenymódtól függ. A sima „az nyer, akinek a végén a legjobb az ideje" küldetésekben jó végsebességű kocsi kell, valami olyan bónusszal, ami illik a stílusodhoz, tehát ha sokat farolsz, akkor arra kapj plusz százalékokat, ha meg inkább rombolni szeretsz, akkor arra. A Knock outban (négy-öt kör, minden kör végén kiesik az aktuális utolsó helyezett) a kör végi pontszám nem mentség, így elsősorban a kezelhetőségre és a gyorsulásra érdemes odafigyelni, a Runoutban (négy-öt kör, adott pontszámmal indul mindenki, ha ez elfogy a kör végéig, kiesel, a végén az nyer, akinek a pontszámokkal javított eredménye a legjobb) szintén jól jön valami pontbónusz, de a sebességre is oda kell figyelni.

A második feltétel, vagyis az ellenfelek figyelése egy picit keményebb dió, és nem csak azért, mert a egy pillanat alatt felkenődsz az időnként meglepő kanyarok szélét makacsul stoppoló házak falára, hanem mert a versenytársak sem egy

ADATOK

KIADÓ
Just a Game

FEJLESZTŐ
Nemesys Games

MŰFAJ
arcade autóverseny

MULTI
van

INFO

Az agyunkat megmozgató Fortix 2 után ezúttal a benzingőz és az adrenalin világába visz el minket a Nemesys Games. A Steamen megvásárolva (és magyar beállítások mellett) a játék feliratot is tartalmaz.

BATEVÉLEMÉNY

Az Ignite tesztelése közben Miguel természetesen kipróbálta a multiplayer opciót is, és a legkézenfekvőbb megoldásnak az tűnt, ha a netes meccseket a szerkesztőségen belül vezényeljük le. Ha pedig már más is kipróbálta a játékot, miért ne mondaná el a véleményét.

TÖKÉLETES KIKAPCSOLÓDÁS KÉT CIKK MEGÍRÁSA KÖZÖTT

Tudni kell rólam, hogy nem vagyok nagy megszállottja az autós játékoknak. Sokat kipróbálok, de csak kevés tud lekötni hosszú távon, kijátszani pedig szinte egyiket sem szoktam. Éppen ezért kiváló választás számomra az Ignite, hiszen nagyon jó és élvezetes meneteket lehet vele tolni, akár munkaidőben is, hiszen olykor-olykor nem árt tíz percnyi kikapcsolódás. Ebbe az időintervallumba pedig bőven belefér legalább két menet, ahol egyszerre van lehetőség az őrült száguldásra és a taktikázásra, csak, hogy a pályán található különböző elemek eltrafálásáról már ne is beszéljek. Lehet, hogy a grafikája nem csilli-villi, lehet, hogy a pályák egy idő után egysíkúnak tűnnek, de a versenyzés élménye kiváló, és még akkor is van esélyem a győzelemre, ha utolsóként száguldottam keresztül a célvonalon. Szóval nekem bejön, nálam megérdemli a 80%-ot.

Amíg más játékokban a pályaelemek zúzása hátrányt jelent, addig az Ignite-ban ezért külön bónuszt kapunk. Szóval telibe, de az összeset!

KIEMELKEDŐ TELJESÍTMÉNY

Az idei Sziget a nemzetközi fellépők mellett játékos szempontból is érdekes lehetett: az egyik mobilcég egy hirtelen ötlettől vezérelve ugyanis 30 méteres tornyot építetett. Ez önmagában még nem lenne nagy kunszt, de a tíz emelet magas építmény nagy részét borító LED-falon az Ignite-ot is jegyző Nemesys Games játéka futott. Megkérdeztük Józsa Szabolcsot, a cég vezetőjét arról, hogy is került a Rocket Bullet Storm erre a kiemelt helyre. „Nagyjából egy hónap volt hátra a Szigetig, mikor egy korábbi ismeretség nyomán megkerestek minket a vállalat marketingesei, mondván lesz nekik egy hatalmas tornyuk, de kéne rá valami olyan, ami tetszik az embereknek. Első hallásra nem akartunk kötélnek állni, mert egy hónap alatt a semmiből megteremteni egy olyan játékot, ami 250 négyzetméternyi LED-falon fut, ráadásul egy Wi-Fin csatolt okostelefonos alkalmazáson keresztül lehet irányítani – ez nagyjából lehetetlen. Szerencsére aztán elképesztő rohamtempóban ugyan, de sikerült tető alá hozni a Rocket Bullet Stormot, és a legnagyobb sikernek talán a nehézségi szint belövését mondhatom: az elvárás az volt, hogy a fesztiválozók is élvezzék a játékot, magyarán mindenkire fel kellett készülnünk a félkába hardcore gamerektől a lelkes, de talaj részeg kezdőkig."

meghatározott terv szerint haladnak. Hamar kiderül majd, hogy még akkor sem érdemes nagyon lemaradni az élbolytól, ha amúgy hosszú másodpercekre elég pontot harácsolunk össze, mert bár a gép is hibázik, sőt, nem egyszer nyomja majd meg a kocsit a pályára visszahelyező R gombot, de valahogy mégis az az érzésed lesz, hogy elég egy rossz kanyar, és ha nem a megfelelő autóval mész, már az is jó, ha a végén tíz másodpercen vagy a nyerteshez képest. A jobb felső sarokban folyamatosan látod a helyezéseket és azt is, hogy kinek hány pontja van, így nagyjából sejthető, hol is tart pontosan a futam (de ha nincs kedved számolgatni, a játék időnként ki is írja, hogy ő mit jósol).

A pályák mennyiségére nem lehet panasz, viszont a kidolgozás már más tészta...

NEM MINDEN PAPSAJT

Hiába vagyok elnézőbb a játékkal csak azért, mert hazai termék, tudni kell, hogy az Ignite nem véletlenül indul a budget, vagyis az eleve „jóárasított" kategóriában. A grafika összességében pofás, de a gép ellen játszott küzdelmek harmadik-negyedik órájában azt vettem észre, hogy bár elvileg egy nagyváros építészeti szempontból eltérő részein kialakított pályákon versenyzem, a teljesen egyhangú, mondhatni fakó színek miatt nem érzem azt a különbséget, amit kellene. Dinamikus időjárás ebben az árkategóriában túlzó elvárás lenne; a srácok inkább „véletlenszerű atmoszférát" programoztak le, azonban én nem nagyon éreztem a különbséget a felkelő nap és a felhős égbolt között – mondjuk emiatt pontot nem vontam le, csak jó példa a viszonylagos egyhangúságra. A pályák felépítése is ezt támasztja alá, az utak szélessége szinte állandó, és ott is csak ritkán kapunk valami változatosságot, ahol erre meglenne a lehetőség (a kikötőben én például el tudnék képzelni pár extrát az obligát teherdarun és konténeren túl is), ráadásul nem egyszer akadtam meg vagy el olyan pályaelemekben, amik elméletileg nem kellett volna ekkora gondot okozzanak (erre mondjuk mentség az, hogy a TDU 2 is tele volt ilyen bukkanókkal, és az ilyesmi az első komolyabb patchben ki is javítható). Van azonban egy pillanat, amikor a fent felsoroltak sokadlagossá válnak: amikor a gépi ellenfelek helyett a haverok ellen kezdesz versenyezni.

ADNI JÓ

Nem kell sokat töprengenem ahhoz, hogy leírjam, miért kivételesen jó móka az Ignite multija: ez a bohóckodás a pontokkal jóval nehezebben kiszámíthatóvá teszi a végkimenetelt, ráadásul számtalan esély nyílik a haverok életének megnehezítésére – például egy egész versenyen a hátsójába bújva haladni, aztán széles vigyorral figyelni, hogy kerül a neved a lista aljáról legfelülre. De ennek a fordítottja is igaz, a szerkesztőségben durva anyázások mentek, ha valaki a „mindent letarolok" akció keretein belül tisztára söpörte az utat, ezzel szinte utolérhetetlen pontelőnyre szert téve (és akkor azt a győzelmemet, amit egy vég nélküli farolással folyamatosan töltött és ellőtt nitróval szereztem, meg sem említem). Tökéletes, kis költségvetésű őrület ez, szinte nulla gépigénnyel, bár nem lenne baj, ha az október közepén megjelenő változat már nélkülözné a – játékélményt amúgy nem befolyásoló – grafikai bugokat. A tervek szerint 10 euró környékén áll meg a végleges fogyasztói ár, márpedig ennyit még akkor is érne az Ignite, ha nem egy csapat magyar srác hegesztené.

GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»75%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1779

»A jól megcsavart játékmenet mellett az Ignite egyenletes teljesítményt nyújt a budget kategória határain belül, tökéletes választás annak eldöntésére, ki a legjobb sofőr a társaságban.

»MIGUEL

PRO
Masszív tartalom, sok autó és rengeteg pálya, no meg jó zene jár a kiváló formula mellé.

KONTRA
Az egyjátékos módban hamar elkopik a változatosság, és nem árt majd egy patch sem.

GÉPIGÉNY» P4 3 GHz, 512 MB RAM, 512 MB VRAM (GeForce 9600 vagy jobb), 950 MB HDD

»75%«

VAN ÚJ A NAP ALATT

FORZA MOTORSPORT® 4

[ÍRTA KRYSS] **A Kinecttel megbolondított Forza viszonylag korán érkezett. Ez most csak egy kötelezően kiadott, feltupírozott folytatás, esetleg egy újabb előrelépés a sorozat történetében? A kormány mögött elmeséljük.**

A Forza Motorsport 4 tavalyi bejelentése óta kevesebb, mint egy év telt el. Az akkor bemutatott premier videó egy valóban versenyszagú hangulatbomba volt, amely az autósport világának mozzanatait mutatta be. Reménykedhettünk, hogy a fejlesztők a könnyed kis körözgetés helyett nagyobb hangsúlyt fognak fektetni az igazi kihívásokra és a hosszú távú versenyekre, viszont az idővel csepegtetett gameplay videók, Kinect prezentációk már ennek az ellenkezőjét sejtették. Mivel a kettő nem működhet együtt, ezért a már kikövezett – és természetesen kifizetődőbb – úton haladva inkább a könnyen emészthető vonalon ment tovább a Forza 4. Ha visszatekintek a játékkal eltöltött sok-sok órára, mégis azt kell mondanom, egyáltalán nem baj, hogy ilyen irányban folytatódik a széria, hiszen sok olyan elem került a negyedik epizódba, amely biztosan mindenki számára meggyőző lesz. Az átszabott vezethetőség, a közösségi funkciók, valamint az – összes újítás közül az egyértelműen legjobb – Autovista módozat garantáltan elégedettséget fog eredményezni.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Studios

FEJLESZTŐ
Turn 10 Studios

MŰFAJ
autószimulátor

MULTI
van

INFO

A Forza Motorsport 4 október 14-től érhető el a magyar piacon 12 990 Ft-os áron, és külön öröm, hogy a játék magyar felirattal ellátva kerül a boltok polcaira.

TÚRÁZTATÁS

A Forza 4 gerincét továbbra is a karrier mód képezi. A harmadik rész kissé steril naptáros megoldása egy picivel színesebb és változatosabb formában tér vissza, ezúttal World Tour névre keresztelve. Egy Google Maps-szerű térkép az egész kampány alapja, amelyen az egyes helyszínek vannak kijelölve. Amikor kiválasztunk egy eseményt, akkor a kamera ráközelíti a versenypályára, melynek köszönhetően lesz némi elképzelésünk arról, hogy nagyjából milyen domborzati viszonyok között helyezkedik el a ránk váró aréna. Persze ez az apró effekt még kevés lenne ahhoz, hogy azonnali üdvrivalgásban törjünk ki, viszont tény, hogy a korábbi, teljesen ötlettelen naptár sokkal érdekesebb utódot kapott (az eseménylistát, amin kizárólag a versenyek láthatóak, külön menüpontban találjuk). A karrier mód a továbbiakban biztosan mindenki számára ismerős lesz, hiszen az egyes kihívások ugyanolyan formában érhetőek el, mint az előző epizódban: adott helyszínen, meghatározott ellenfelekkel kell nekivágnunk a versenykiírásnak megfelelő legjobb autónkkal. Eleinte a gyengébb kocsikba ülhetünk be, viszont ha pénztárcánk engedi, akkor minél előbb ruházzunk be egy új gépbe (akik a Forza 3-ban elérték az 50-es szintet, azok kapnak egy néhány autóból álló kezdőcsomagot). Az elérhető versenyek az éppen kiválasztott négykerekűhöz igazodnak, tehát ha egy B csoportba sorolt autó volánja mögött ülünk, akkor az adott helyszínen az elérhető három lehetőség közül nagy valószínűséggel lesz olyan választható verseny, amelyen pár gombnyomás után részt is vehetünk.

Hiába a rövid fejlesztési idő, a Forza 4 bebizonyította, hogy két év is elég ahhoz, hogy egy játék újabb szintre léphessen.

EGYENSÚLY

Ideje áttérni a Forza 4 – és úgy általában az autós játékok – legfontosabb és egyben legérdekesebb kérdésére, a vezethetőségre. A szimulátorok világában meglehetősen rövidnek számít a másfél-két éves fejlesztési idő, ezért arra számítottunk, hogy e tekintetben nem lesz nagy előrelépés. Mindenki nagy szerencséjére ez nem így lett, hiszen a vezetés élménye valóban a következő szintre lépett. Már az első próbakörök során is érezhető, hogy fejlődött a fizikai motor, amely sokkal életszerűbbnek hat, mint eddig bármelyik más Xbox 360-as játék esetében. Ez egyrészt észrevehető a saját autónkon, másrészt az ellenfelek mozgásán is. A kocsik súlya szintén fontos tényező lett, és emellett a gépek egyensúlyára is külön figyelmet fordítottak. Immáron sokkal könnyebben ki tudunk pördülni, ha egy megcsúszást rosszul korrigálunk, nem lesz elég a satufék és a gáz pumpálása. Mielőtt elrettenteném a stílus kedvelőit, annyit mindenképpen hozzátennék a fentiekhez, hogy a változás nem drámai, inkább csak egy kellemes és abszolút üdvözölendő frissítés az előző epizódhoz képest. Az első-, hátsó- és összkerékmeghajtású autók egyaránt kiválóan vezethetők, a könnyen skálázható rásegítéseknek köszönhetően pedig garantáltan mindenki boldogul majd a versenygépekkel (a gyakorlott játékosok természetesen rögtön kezdhetik a játékot az összes segítség kikapcsolásával). A kontrolleres irányítás hibátlan, viszont kormánnyal a kezünkben sem lesz okunk panaszra, pláne akkor, ha be tudjuk

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KÉT LEMEZ

A Forza 4 két lemezen érkezik, melyből az egyik értelemszerűen a játékot, a másik pedig az autókat tartalmazza. Ahhoz, hogy a teljes repertoárhoz hozzáférhessünk, a lemezeket mindenképpen telepíteni kell. Ezt a funkciót a játékba belépve, a főmenüből érhetjük el.

RAJTOLÁS

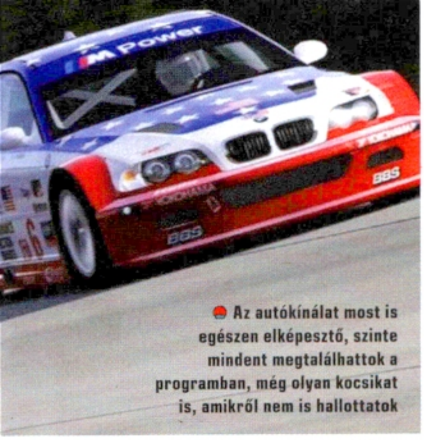
Ha rögtön a kezdéskor ott hagyjuk az aszfalton a fél garnitúra gumit, akkor valamit rosszul csinálunk. Sok-sok értékes másodpercet és fontos pozíciókat jelenthet egy jó rajt, ezért elengedhetetlen, hogy a gáz finom pumpálásával megtanuljunk kilőni a többiek közül.

KUPLUNG

Első hallásra nehéz feladatnak tűnik, viszont nagyon jól járunk, ha megtanuljuk használni a manuális kuplungot. Már magában a kézi váltó is sok értékes másodpercet jelent, viszont a kuplung tovább segíti az időeredményünk javítását.

KINECT MÓD

Ami a Forza 4 Kinect támogatását illeti, meglehetősen érdekes (erőltetett?) formában használták fel a mozgásérzékelős szenzort: a fejkövetés mellett az Autovista módban "körbejárhatjuk" az autókat, sőt két öklünkkel a levegőben még vezethetünk is.



Az autókínálat most is egészen elképesztő, szinte mindent megtalálhattok a programban, még olyan kocsikat is, amikről nem is hallottatok

MIT REJT A GYŰJTŐI KIADÁS?

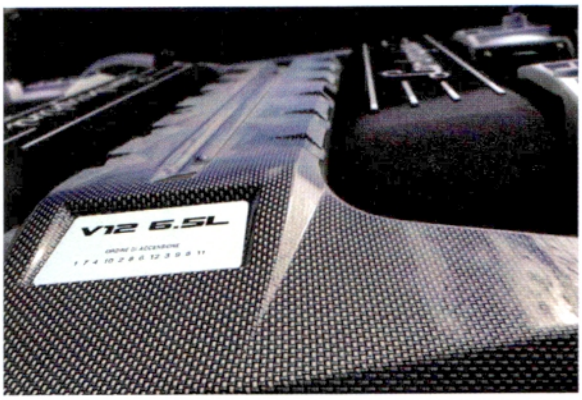
Bár az autós játékok viszonylag ritkán kapnak gyűjtői kiadást, napjaink divatja mégis megköveteli, hogy a Forza Motorsport 4 is megjelenjen speciális változatban. A Limited Collector's Edition a rajongók számára egyértelműen kötelező darab, hiszen sok-sok érdekességet préseltek bele a pakkba. Az egyedi borítóval (rajta az először itt debütáló 2012-es BMW M5-tel) ellátott különleges dobozban a játék fémdobozos változata, egy egyedi művészeti album, három darab matrica, valamint a letölthető tartalmak bújnak meg. A 10 amerikai klasszikusból álló Muscle Car Pack mellett az 5 versenygépet tartalmazó VIP autócsomagot is megkapjuk, csak úgy, mint az egyedi festéseket tartalmazó BMW-s ajándékot. További 5 autóhoz juthatnak hozzá azok, akik előrendelik a játékot. Ezen felül az LCE a Forza 4 közösségi szekciójába VIP elérést is biztosít, amely mellé egy teljesen egyedi BMW-s Xbox 360 témát is bezsebelünk. A 96 oldalas művészeti album a Top Gear szerkesztőinek közreműködésével készült, szintén kihagyhatatlan darab.

Hiába mondja mindenki, hogy az Xbox 360 (is) elérte a végső korlátait, a Forza 4 fejlesztőcsapatának ennek ellenére is sikerült olyan grafikát kicsavarnia a konzolból, amilyenre még nem nagyon volt példa.

szerezni a neves Fanatec gyártó külön a Forza 4-hez készített két kormányának az egyikét.

ENCIKLOPÉDIA

Kötelező külön bemutatni a Forza 4 legjobb részét, az Autovistát. A rögtön a főmenüből elérhető módozat egy interaktív autó-bemutatót takar, amely teljesen új szintre emeli a „showroom" fogalmát. Míg korábban csak arra volt lehetőségünk, hogy egy steril garázsban egy-egy fényképet készítsünk, most már adott a lehetőség, hogy magunk fedezzük fel a virtuális négykerekűt. A gyakorlatban ez úgy néz ki, hogy a kocsi egyes pontjainak jelölt részeit kiválasztva egy-egy bejátszást láthatunk, ahol a legfontosabb tudnivalókat mesélik el nekünk néhány mondatban. Ez szólhat a kerékről és a felni méretéről, magáról a kormányról, esetleg külön csak a fényszórókról. A motorháztetőt ki- és becsukhatjuk, a motorhoz közelítve pedig az adott alkatrészről tudhatunk meg többet. Az ajtót kinyitva beszállhatunk az autóba, a belső tér és a kormány megvizsgálása mellett lehetőségünk van a motor beindítására is, ha pedig kedvünk tartja, akár rögtön mehetünk egy próbakört is. Az



Az Autovista módban egészen a motorig mászhatunk, és erre eddig nem igen volt példa

autók egyébiránt rendkívüli részletességgel vannak lemodellezve, tehát már csak külön a látvány miatt is érdemes lesz idelátogatni. A Top Gear tévéműsor kedvelői számára plusz pontot jelent, hogy a kocsik általános bemutatóját Jeremy Clarkson narratívájában is hallhatjuk. Az Autovista mód egyértelműen az az irány, amit a jövő autós játékainak követniük kell.

TELI A GARÁZS

A járművek felhozatala szintén kiválóra sikeredett, hiszen olyan gyártók is képviselik magukat a repertoárban, amelyekről máshol még nem igazán hallhatunk (néhány példa: Devon, De Tomaso, Bertone). Mindegy, hogy régi vagy új, német vagy angol, aki a felhozatalt látva fanyalogni fog, annak egész egyszerűen nem valók az autós játékok. A grafikai oldalt tekintve abszolút elégedettek lehetünk: a kocsik gyönyörűek, fotó módban elképesztően szép képeket lőhetünk. A hangokról szintén csak legekben beszélhetünk, egyrészt sokkal erőteljesebbek lettek a motorok zúgásai, és az olyan környezeti dolgok, mint a csikorgó gumi szenvedése a tapadáshatáron szintén sokat dobnak a hangulaton. A képet tovább színesítik az olyan apróságok, mint a logót és mottót tartalmazó Forza-kártya, a minden részletre kiterjedő statisztika, valamint az egyáltalán nem elhanyagolható magyar felirat. Az összes újítás közül a legjobb az Autovista mód, amely egyértelműen olyat mutatott, amit minden autós cím megirigyelhet.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»92%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»94%

www.pcguru.hu/2067

»A Forza 4 egyértelműen napjaink egyik legjobb autós játéka, amely megmutatja, hogy milyen irányba kell fejlődnie a stílusnak.

»KRYSS

PRO
Minden téren előrelépés a játék, az Autovista zseniális, illetve van magyar felirat.

KONTRA
A változó időjárás hiánya fájó pont, illetve kissé idegesítő a büntető rendszer.

»92%«

VÁLTOZÓ NAPSZAKOK

A dinamikus változó napszakok ugyan kimaradtak, de a készítők mégis próbáltak egy kicsit trükközni, mivel az egyes pályák más és más megvilágítást kaptak. A kora reggeltől egészen a naplementéig mindent megkapunk, egyedül az éjszakai körözés hiányzik.

PORSCHE ≈ RUF

Bár a Porsche autói az Electronic Arts kizárólagos licensze miatt teljes egészében kimaradtak a játékból, egy apró trükkel mégis sikerült ezt a hiányosságot pótolni: a RUF az ismert német sportkocsik átépített és erővel megbolondított változatait kínálja.

PIHENÉS

Ha már elfáradtunk a sok-sok órás körözésben, akkor a versenyek után kötelező ellátogatni az Autovista módba. Itt közelebbről is szemügyre vehetjük a legszebb autócsodákat és megtudhatjuk a legfontosabb információkat a négykerekűvel kapcsolatban.

TOP GEAR

Ne feledjük, hogy az Autovista módozatban az egyes kocsiknál elérhető Jeremy Clarkson kommentárja is. A rendszerint az autó elején megjelenő fogaskerék ikon sokkal érdekesebb tudnivalókat tartalmaz, mint amit az alap narrátor mond el.

Star Fox 64 3D

[ÍRTA MIGUEL] **Ha másért nem is, ezért a zseniális remake-ekért mindenképp megéri 3DS-t vásárolni – főleg most, az árcsökkentés után.**

Bizony, eljött az ideje, le kell írni: nagyon úgy tűnik, hogy a 3DS palettáján megjelenő színek közül csak azok értékelhetőek igazán, amik egy korábbi rendszeren már egyszer előkerültek. Ezúttal a Star Fox 64 kapta meg a maga 3DS-es átiratát, és ezúttal is szerencsénk van: az 1998-ban megjelent eredeti az adott platform egyik legszórakoztatóbb címe volt, és mivel az alapformulán szinte semmit sem változtattak a készítők, ezúttal is remek szórakozás lesz ez a shoot 'em up. A történetre most sok szót nem vesztegetnék, a lényeg, hogy van egy gonosz ellenség, akit le kell győznünk, a játék központi eleme amúgy is a repdesés és a lövöldözés: Fox McCloudot, a kiváló Arwing-pilótát alakítjuk ugyanis, aki amellett, hogy megmenti az aktuális univerzumot, az apja gyilkosain is bosszút áll. Ahogy az imént írtam, szinte semmi sem változott, az egyetlen igazi újdonság, hogy a 3DS-változatban belép a mozgásérzékelős irányítás – tulajdonképp használható is, de ismét igaz a platform keserű alapvetése: vagy hadonászva irányítunk, vagy a 3D-hatást csodáljuk, a kettő együtt nem megy. Én amúgy inkább az utóbbira szavaznék, az extra mélység kifejezetten jót tesz a Star Fox amúgy sem csúnya külsejének, a képernyőből kicsapó lézernyalábok és robbanások pedig lelket simogatóan látványosak (érdekes kontrasztot ad ez a legendásan idegesítő bajtárs, Slippy Toad visszatérésének – a játéktörténelem leggyűlöltebb hangú békája ő). Az egyjátékos kampány minősége is az eredetit idézi: intenzív csaták és a szívatástól egyetlen lépésnyire tervezett boss-harcok váltják egymást a képernyőn, pont a megfelelő ritmusban. Az egyetlen igazi negatívum a butított multiplayer – lenne, ha nem a teljes napfogyatkozás gyakoriságával sikerülne olyan embereket lelnünk az ismerőseink között, akik szintén rendelkeznek 3DS-sel, de tény, hogy többen csak lokálisan repkedhetünk, a netes játék eleve ki van zárva, pedig a három különböző mód kifejezetten szórakoztató tud lenni.

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
N EAD/Q-Games

MŰFAJ
Akció

MULTI
4 fő (csak helyi)

INFO

Újabb remek feldogozás, ezúttal az 1997-es Star Fox 64 kerül terítékre

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

PRO
Tökéletesen hozza az eredeti játék minőségét, a „portolás" kiválóra sikeredett.

KONTRA
Nincs online multi, de ez a kisebbik baj: a 3D és a giroszkópos irányítás továbbra sem megy egyszerre

»85%«

Mistery Case Files

[ÍRTA MIGUEL] **Egy ismeretlen megrendelő arra kér, hogy utazz a szigetére, és találj meg ott... Hát, mindent, amit csak lehet. Izgalmas, nem?**

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Big Fish Games

MŰFAJ
Kaland

MULTI
van

INFO

Amennyiben nem idegesít halálra, ha az eltűnt pénztárcád vagy kulcsod után kutatsz, a MCF a te játékod.

E A Mistery Case Files olyan sorozat, amit a PC-s játékosok is ismerhetnek, hiszen pár évvel ezelőtt még egérnek hívták azt a mozgásérzékeny kontrollert, amivel a játékot irányítottuk. A The Malgrave Incident alcímű fejezet a sorozat első Wii-s kitekintése (volt még néhány okostelefonos próbálkozás is korábban), de a lényeg tulajdonképpen változatlan. A játék lényege, hogy tárgyakat keressünk és találjunk meg a képernyőn – ezek egy része az orrunk előtt van, nyilvánvaló helyen, egy másik adag viszont már trükkösebb, mert minimum fejjel lefelé lóg egy tükör takarásában. A kerettörténet szerint titokzatos megbízónk, Mr. Malgrave arra kér minket, hogy látogassuk meg őt a szigetén, és segítsünk neki megtalálni egy halom dolgot, de mind közül leginkább a mágikus gyógypor a legfontosabb. A játék hangulata remek, végig tökéletesen egyedül kolbászolunk és kutatgatunk a szigeten, azonban mivel (a kósza madárcsicsergést leszámítva) minden teljesen élettelen, és Mr. Malgrave-vel is csak rádión beszélünk, viszont a látott képek (boltok belseje, csónakház, lakószoba) annyira jól eltalálták, hogy egy idő után úgy éreztem: valaki követ. Két helyszín között bandukolva a feladatunk használható tárgyak (és persze a mindenféle betegséget gyógyító por) keresése, illetve időnként ezek használata – óvatos point&click konzolon. Bár a helyszínek és a feladványok szépek, mivel többször is visszatérünk majd mindegyikhez, hamar megunhatók, vagyis egy idő után már nem olyan szórakoztató a nyomozás. Na, az ilyen alkalmakkor kell elővenni a többjátékos módot, egyszerre akár négyen is versenyt kalimpálhatunk a zsebkésért, a kabátgombért meg a töltőtollért. Igazi családi játék a Mistery Case Files: The Malgrave Incident, öt év fölött nagyjából bárki játszhat vele – ráadásul nyelvleckének sem utolsó.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

PRO
Szépen rajzolt, békés és szórakoztató kaland, tulajdonképpen akárkinek.

KONTRA
A feladatok hamar repetitívvé válnak.

»80%«

2010. november 10. óta hivatalosan is elérhető Magyarországon az Xbox Live szolgáltatás, s ennek örömére indítottuk el Xbox Live Arcade rovatunkat, amiben minden egyes alkalommal igyekszünk olyan, csak az Xbox Live-on elérhető játékokat bemutatni, amelyek minőségük, illetve kivitelezésük okán érdemesek lehetnek a Guru olvasóinak figyelmére.

SkyDrift

[ÍRTA BATE] **A Digital Reality legújabb játéka igazi arcade őrület: szuper repülőkkel hasítva, power upokat gyűjtve kell leszámolnunk az ellenfelekkel és beszáguldanunk a célba.**

Az egykoron főleg PC-n tevékenykedő Digital Reality újabban a konzolos piactereken igyekszik babérokat szerezni, méghozzá nem is sikertelenül. Ugyan a legutóbbi játékuk, a Dead Block nem nyerte el maradéktalanul a tetszésünket, a legújabb alkotásuk, a SkyDrift kapcsán már mi is azért drukkolunk, hogy a program sikeres legyen, ugyanis ez a játék megérdemli, hogy minél több gyűjteményben helyet kapjon.

ÉGI LOVAGOK

A SkyDrift amilyen egyszerű, olyan szórakoztató. A játék elején kapunk egy gépet, néhány oktató pályán betanuljuk az irányítás alapjait, aztán irány a mélyvíz, ahol 7 szinten keresztül, 33 versenyben kell helyt állnunk a velünk párhuzamosan induló 7 másik versenyzővel szemben. A feladat egyértelmű: lehetőleg elsőként átrepülni a cél felett, s ennek érdekében minden megengedett. A játékban a sebesség nem minden, sőt, nem is nekünk kell a leggyorsabbnak lennünk, hogy megnyerjünk egy-egy futamot. A gázpedál eszetlen nyomkodásánál sokkal fontosabb a taktikai érzék, a helyzetfelismerés, és az, hogy miképp használjuk ki a program kínálta lehetőségeket.

MÁRIS VAN KÉT DLC!

A megjelenést követően villámgyorsan megjelent az első két DLC a SkyDrifthez. Az Extreme Fighters Pack három vadonatúj repülőt tartalmaz (Vanguardot, Sparrow X1, Triwing Vintage), míg a Gladiators két új multiplayer móddal (TM, DTM) és hat arénával egészíti ki a játékot, így a klasszikus dogfight stílus kedvelői is megtalálhatják a számításaikat a játékban. Az első DLC 140, míg a második 400 MS pontért szerezhető be.

ADATOK

KIADÓ
Digital Reality
FEJLESZTŐ
Digital Reality
MŰFAJ
arcade verseny
MULTI
8 fő

INFO

A játék szeptember 6. óta érhető el az Xbox Live-on, és 1200 MS-pontért szerezhetitek be. A játékról videotesztet is készítettünk, a mozgóképes anyagot megtalálhatjátok a DVD-mellékleten..

A léghajót ugyan nem lőhetjük le, de mindenki más szabad préda a SkyDrift pályáin.

A visszatölthető turbót, egy adott szakasz adottságait, a különféle manővereket, vagy a pályákon sűrűn elszórt power upokat. Ez utóbbiból összesen hat darab van (rakéta, gépágyú, akna, EMP, pajzs, gyógyítás), és az eredményesség érdekében tényleg oda kell figyelnünk, hogy miképp használjuk fel őket, ugyanis az eszetlen lövöldözés itt nem feltétlenül eredményez babérokat. Egy kanyarokkal sűrűn tarkított kanyonban a rakétának és a gépágyúnak nincs sok értelme, azonban egy szűk fordulóban elhelyezett akna igen nagyot tarolhat, akárcsak az EMP, ha akkor sütjük el, mikor legalább 2-3 másik versenyző van a nyakunkban. Persze a türelem is meghozza a maga gyümölcsét, lévén, ha ugyanabból az extrából kettőt veszünk fel egymás után, akkor megduplázódik az adott power up ereje, sőt, néha jobb, ha el sem használjuk őket, hiszen átalakíthatóak turbóvá, hogy aztán az utolsó pillanatban száguldhassunk el a riválisaink mellett. A nitró egyébként tényleg hasznos dolog, és ha épp nincs semmilyen extránk, amit beáldozhatnánk érte, akkor elég néhány visszatöltést eredményező extrém manőver a víz felett vagy a sziklák között, és máris újból rátenyerelhetünk a nagyobb löketet biztosító zöld gombra.

FŐ A VÁLTOZATOSSÁG

A versenyek dinamikusak, a pályák szépek és változatosak, és ami a legfontosabb, a játék szórakoztató, köszönhetően annak, hogy a Digital Reality nagy hangsúlyt fektetett a változatosságra. A Power Race klasszikus lövöldözős verseny, a Speed Race power upok nélküli száguldás gyorsító gyűrűkkel, míg a Survival egy módosított Power Race azzal az extrával, hogy adott időközönként a legutolsó versenyző kiesik, és addig tart a küzdelem, míg végül csak egy játékos marad a pályán. De nem csak a futamok különbözőek, a pályák is kellően változatosak, visszafelé is versenyezhetünk rajtuk, folyamatosan nyithatunk meg egymástól jelentősen eltérő tulajdonsággal bíró gépeket, sőt, a kötelező achievementek mellett mindenféle medálok és extra skinek is várják az égi lovagokat.

Az irányítás elsőre ugyan kicsit fura, de könnyen megszokható, a programmal kapcsolatos egyetlen negatívabb tapasztalatunk pedig az, hogy a power upok elérési rádiusza igen alacsony, így alkalmanként hiába repülünk rá egy-egy extrára, a manőverezgetést követően egyáltalán nem garantált, hogy meg is szerezzük a kívánt kiegészítőt. Ezt leszámítva viszont kiváló játékkal van dolgunk, a SkyDrift single-ben és multiban is rendkívül szórakoztató, így melegen ajánljuk mindenkinek, és várjuk, hogy a PC-s verzió is megérkezzen októberben!

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

PRO	KONTRA
Kiváló arcade versenyjáték, ezúttal a levegőben, kellően változatos játékmenettel.	Az egyetlen komoly gond a power upok felvételével van, ha elvétjük őket, az elég frusztráló dolog.

»85%«

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő **JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK**

BATMAN: ARKHAM ASYLUM Tegyél rendet az intézet falai között

ÉRTÉKELÉS **95%** ÁRA **1790 Ft** KIADÓ **Warner Bros.** FEJLESZTŐ **Rocksteady**

E havi számunk jelentős része Batmanről szól, és a Sötét Lovag legutóbbi kalandja nem maradhat ki a Top 5 összeállításból sem, hiszen az Arkham Asylum most igencsak baráti áron szerezhető be a megfelelő szoftveráruházakban. Az Arkham City PC-s megjelenése úgyis csak novemberre várható, így ha eddig nem tettétek, akkor most itt a megfelelő alkalom, hogy pótoljátok ezt a 2009-es játékot, amit két évvel ezelőtt az év legjobbjának választottunk. Egy fantasztikus karakter, egyszerű, de mégis élvezetes harcrendszer, jól összerakott és kiválóan talált történet, érdekes figurák, szuper kütyük, helyenként izzasztó főellenfelek – van itt minden, ami csak egy kiváló akciójátékba kellhet. S hiába 2009-es a játék, a grafika mind a mai napig kiválóan fest a monitoron, a zene és a szinkron briliáns, szóval, ha eddig valamilyen oknál fogva kimaradt volna neked ez a játék, akkor itt a soha vissza nem térő alkalom, hogy pótold. Hidd el, megéri, főleg 1790 forintért.

A megtévesztés művészete R.U.S.E.

ÉRTÉKELÉS **78%** ÁRA **3590 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Eugen Systems**

Igazán forradalmi stratégiával az elmúlt egy évben nem nagyon találkozhattunk, utoljára jelen írásunk alanya, a 2010 őszén megjelent R. U. S. E. próbált kicsit csavarni a már lassan két évtizedes sablonokon. Ugyan a végértékelésnél csak 78%-ot kapott a Ubisoft stratégiája, de az elmúlt 12 hónapban a játék ára szép lassan csökkenni kezdett, jelenleg már 4000 Ft alatt található, ennyit pedig bőven megéri kifizetni érte. Az alapok persze nem változtak, különböző egységek állnak a rendelkezésünkre, és a cél az ellenfél teljes megsemmisítése, azonban ezúttal hatalmas szerep jut a „cseleknek", amelyeket bevetve simán félrevezethetjük az ellenfeleinket. Kamu repülőgépflotta, ártalmatlan bádogtankok, megtévesztő egységek és még sorolhatnánk tovább a különböző átveréseket. Csakis a játékoson múlik, hogy miképp használja őket, és a segítségükkel tényleg egészen egyedi módon győzedelmeskedhetünk a gépi vagy az emberi ellenfelekkel szemben. Stratégia-rajongóktól egy esélyt mindenképpen megérdemel.

DEAD RISING 2 Ha még mindig nem unod a zombikat

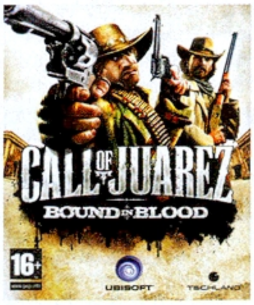
ÉRTÉKELÉS **84%** ÁRA **5990 Ft** KIADÓ **Capcom** FEJLESZTŐ **Blue Castle**

A PC-s közösség nagyon sokáig csak a nyálát csorgathatta a Capcom kiváló zombis játékára, az Xbox 360 exkluzív Dead Risingra, azonban a kiadó a folytatást már Windows operációs rendszer alá is megjelentette, így tavaly ősszel végre mi is elmerülhettünk a zombi apokalipszis szépségeiben. A Dead Rising 2-ről éppen a 2010/11-es számunkban közöltünk egy 84%-os végértékelésű tesztet, s ugyan a program ára még nem csökkent jelentősen (most épp 6000 Ft környékén szerezhető be), ennek ellenére is melegen ajánljuk azoknak, akik szeretik a külső nézetes, zombis tematikájú akcióprogramokat. Kellemesen hosszú játékidő, rengeteg mellékküldetés, komoly kihívást biztosító főellenfelek, szinte végtelen számú felvehető és kombinálható fegyver – mindent egybevéve igazi vérgőzös szórakozás. Ha szeretnél egy olyan játékot, amit érdemes többször is végigjátszani és nem riadsz vissza attól, ha néha csúnyán ellátják a bajodat, akkor a Dead Rising 2-ben nem fogsz csalódni.

A tavalyit se felejtsd el FIFA 11

ÉRTÉKELÉS **90%** ÁRA **3990 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **EA Canada**

Mikor ezeket a sorokat írjuk, éppen a FIFA 12 megjelenésének a napja van, ami egyben azt is jelenti, hogy a tavaly ilyenkor megjelent előző rész már jócskán az olcsó kategóriába tartozik, a FIFA 11 konkrétan 4000 forintért szerezhető be a szoftvereladásra (is) szakosodott boltokban. Habár a FIFA 12 minden elemében egy remek játék lett, ha most még sincs pénzed egy 9000 Ft-os programra, de szeretnél minőségi focis szimulátorral játszani, akkor nyugodtan választhatod a 2010-es verziót is, ugyanis a tavaly szeptemberben megjelent játék még idén sem vall szégyent. Köszönhető mindez annak, hogy hosszú évek után ez volt az első olyan FIFA, amely minőségében közelített a konzolos verziókhoz, legyen szó akár a grafikáról, akár a játékmenetről. Talán nem olyan szép, mint a 12 (bár a különbség elhanyagolható), talán nincs meg benne egy-két újítás, de ennek ellenére bőven megéri a pénzét, ha még nincs meg, akkor érdemes beszerezni.



CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD Régen minden jobb volt

ÉRTÉKELÉS **85%** ÁRA **2990 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Techland**

Két számmal ezelőtt igencsak ráhúztuk a vizes lepedőt a Call of Juarez harmadik, The Cartel névre hallgató epizódjára, és továbbra is azon az állásponton vagyunk, hogy azért a programért nemigen érdemes kiadni több ezer forintot. Teljesen más a helyzet viszont a második, Bound in Blood című résszel, ami még így két évvel a megjelenést követően is egy kiváló játék, ráadásul most mindössze 3000 forintért lehet hozzájutni a boltokban. Ha szereted az FPS-műfajt és rajongsz a westernekért, akkor ez az ideális szórakozás a számodra. Választható főhősök, autentikus környezet, igazi vadnyugati hangulat, remek akciójelenetek és párbajok, arról nem is beszélve, hogy a két különböző karakter miatt legalább két végigjátszást is megér a játék. Ugyan a 2009-es grafika már nem veszi fel a versenyt a 2011-es nagyágyúkkal, de cserébe a játék már közepes gépeken is lazán elfut, éppen ezért (és az ára okán) bátran ajánljuk mindenkinek.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Prince of Persia: The Forgotten Sands (2990 Ft), **Age of Empires III** (1990 Ft), **Transformers Revenge of the Fallen** (1790 Ft), **Medal of Honor Limited Edition** (3990 Ft)

ERŐSZAK 3D-BEN

[ÍRTA STÖKI] **Az id Software FPS-eit mindig az átlagosnál nagyobb figyelem kíséri, hiszen ez a cég teremtette meg a műfajt. Új csodájuk, a Rage kapcsán szinte kötelező felidézni az elődöket – mivel a Wolfenstein már volt a rovatban, most jöjjön a Doom, ami az első igazán kiforrott játék volt a zsánerben.**

ADATOK

KIADÓ
id Software

KIADÁS ÉVE
1993

PLATFORM
DOS

Az id Software – és mindenekelőtt programozó zsenije, John Carmack – sokat tanult a Wolfenstein 3D fejlesztése alatt a 3D programozásról. Például annak korlátait: Carmack érezte, hogy mennyi lehetőség van még a műfajban, de azt is, hogy az akkori PC-k teljesítménye még nem engedi meg az FPS-ek teljes kibontakozását. A processzorok és memóriák viszont szépen fejlődtek, ezért már a Wolfenstein utódjának is kevés volt az, amire az előd motorja képes volt, Carmackék tehát új engine-t fejlesztettek (ami az akkor átlagnak számító 286-os PC-ken már meg sem moccant).

Ebben a motorban, ami tehát először a Doom alatt dohogott, még nem tudtak megoldani olyan alapvető dolgokat, mint a felfelé, illetve lefelé nézés, vagy akár az igazi 3D pályák, ahol a szobák akár több emeleten is sorakozhatnak egymáson. Viszont az engine grafikailag így is hatalmas fejlődést jelentett a Wolfenstein 3D motorjához képest: a Doomban már nemcsak 90 fokos szögek lehettek, hanem bármilyen kicsik vagy nagyok, a felbontás is megnőtt, a motor pedig több pályaelemet és szebb textúrákat tudott kezelni.

Az engine programozását szinte teljesen egyedül Carmack végezte, fő segítsége pedig a később az Ion Storm céggel kétes hírnévre szert tett John Romero volt, aki kisebb játékelemeket és effekteket kódolt. A grafikusok közül Adrian Carmackot (nem John rokona) és Kevin Cloudot kell még kiemelni, ők alkották meg a Doom szörnyeit: gyurma- és gyantamodelleket készítettek, majd ezeket több szögben lefotózták, és az így készült felvételek alapján rajzolták meg a grafikát. Az erősen metálos hangzású zenét és a szörnyek hörgéseit pedig az id Software udvari kobzosa, Bobby Prince rakta össze, aki a különböző démonok „megszólaltatásához" állathangokat használt. Mellettük kötelezően meg kell még említeni a kreatív igazgató, Tom Hall nevét is, aki nagyon szeretett volna gazdag történetet adni a játéknak, de a társai végül leszavazták (Carmack konkrétan azt mondta, hogy a sztori nagyjából annyira fontos egy játékban, mint egy pornófilmben). Ez a konfliktus végül oda vezetett, hogy Hall idővel elhagyta az id Software-t.

A Doom 1993 végén jelent meg, és szinte rögtön a játékipar egyik kultikus ikonjává vált, és ebben nem csak az akkor briliánsnak számító technológiai megoldásoknak volt szerepe, de a véres és vég nélküli erőszak is igen sokat hozzátett a játék hírnevéhez. Olyannyira, hogy a Doom még 8-10 évvel a megjelenést követően is rendszeresen kapott támadásokat emiatt. A Hell on Earth alcímű folytatás 1994-ben jelent meg, remek pályákkal és egy-két apró újdonsággal (mindenekelőtt a duplacsövű shotgunnal és az online multiplayer móddal) fokozva tovább az élvezetet. A Doom 2 megjelenését követően Carmack elkezdett dolgozni a következő grafikusengine-generáción, ami már a Quake-et hajtotta meg. Ám az id hiába nyitott másik fejezetet, a Doomhoz később is jelentek meg új térképek, sőt, a játéknak mind a mai napig aktív közössége van a neten, aminek tagjai pályákat készítenek és osztanak meg egymással – 18 évvel a premier után ilyesmivel tényleg csak a legnagyobb klasszikusok büszkélkedhetnek.

Ezek azok a pixelek, amelyek láttán minden olyan játékosnak nagyot dobban a szíve, akik már '93-ban is a PC-ket nyúzták

Mostanra a szörnyek már igen nevetségesnek tűnnek, de akkoriban a frászt hozták az emberre

FELTÁMAD A PC?

[ÍRTA **STÖKI**] **Haldoklik a PC-s játékpiac? Dehogy haldoklik, sőt éppen új erőre kap – állítja néhány friss elemzés. Persze az elemzések állítanak néha hülyeségeket is – néhány éve például pont azt jósolták, hogy a PC-s piac jelentéktelenné zsugorodik, akár el is tűnik. Megpróbáljuk átgondolni, hogy is van ez. Vigyázat, spekulációveszély!**

INFO

Nagyon rég hallgatjuk mindenfelől, hogy a PC-nek befellegzett, már az utolsókat rúgja, és a konzolok hamarosan végleg átveszik az uralmat a játékok területén. Ehhez képest még mindig jelennek meg játékok PC-re, mi például havonta megtöltünk velük egy magazint. Sőt, a szakértők mostanában már a PC-s piac fellendülését jósolják. Erről szól jelen cikkünk is.

Már nagyjából tíz évvel ezelőtt megjelentek az első olyan cikkek, amelyek PC-s játékpiac halálát vizionálták (még talán én is írtam ilyet). De 2005-2006 környékén, tehát a jelenlegi konzolgeneráció porondra lépésekor is volt egy hullám, amikor sok komoly szaki vészmadárkodott, és sötét jóslataikat alátámasztani látszottak azok a számok, amiket az elemzőcégek – például az ágazatot szorgalmasan monitorozó NPD – közöltek évről évre a PC-s játékpiac állapotáról. Az NPD Amerikában nagyjából 8-10 milliárd dollár körüli éves forgalmakat mért az elmúlt években a konzolos játékok piacán, a PC-s játékok eladásai viszont bőven egymilliárd dollár alatt maradtak. 2009-ben például az NPD szerint 9,9 milliárdot hoztak a konzolos játékok az országban és csak 540 milliót a PC-sek, tehát a konzolos érték csupán huszadát.

Viszont az NPD említett jelentései csak és kizárólag a dobozos játékokat vették figyelembe, és ezt ők is hangsúlyozták. Vagyis az online terjesztést nem, amibe elég sok minden beletartozik a Steamtől kezdve a fejlesztői honlapról letölthető, öt-tízdolláros indie játékokon át egészen a prémium flashjátékokig. És akkor még a mikrotranzakciókról nem is beszéltünk. Egyre több játékos költ valós pénzt arra, hogy virtuális javakat vegyen, és itt is elég széles a merítés, mert az ingyenes MMO-k például tömve vannak mikrotranzakciós lehetőségekkel, egy egészen más játékos réteg pedig a Farmville-ben költi el a pénzét +1-es kombájnra és madárijesztőre (fiktív példa, fogalmam sincs, van-e kombájn és madárijesztő a Farmville-ben, kérlek, ne küldjetek levélbombát a szerkesztőségbe). Az NPD eleinte azért nem foglalkozott ezekkel, mert baromi nehéz összeszedni a sok online csatorna forgalmát, nem is beszélve a mikrotranzakciókról. Gondolom, sok cég nem is adja oda egy elemzőcégnek puszira a forgalmi adatait, ezért ezek az információk csak reprezentatív felmérésekkel vagy más kerülő módszerekkel becsülhetők meg. De ilyen erőfeszítések azért akadtak (nem csak az NPD részéről, hanem más elemzőcégektől is), és mint sejthető volt, előbb-utóbb ezek célt érnek. Az elmúlt hetekben két ilyen eredmény is napvilágot látott, és mindkettő a PC-s játékpiac fellendülését jósolja.

FEL, TÁMADUNK!

Az egyik az Nvidia felmérése, ami a globális videojáték-forgalmat próbálta megbecsülgetni 2008-tól 2015-ig. A cég elemzéséből az tűnik ki, hogy ebben az időszakban 2011-ben lesznek csúcson a konzoljáték-eladások, világszerte 24 milliárd dolláros forgalommal. 2015-ig viszont ez a szám visszaesik és stagnálni fog nagyjából 21-22 milliárdos szinten. A PC-s játékok forgalma az Nvidia szerint 2008-ban 13 milliárd dodó volt, de 2015-re ez 23 milliárdra szökik, vagyis a következő években a PC-s játékok forgalma megelőzi majd a konzolosokét (az Nvidia grafikonja szerint ez 2014-ben fog megtörténni). Az elemzés egy másik grafikonja azt mutatja, hogy addigra már szinte mindenki digitális úton veszi majd a játékokat, dobozos terméket csak elenyésző hányad fog vásárolni.

A másik nemrég megjelent optimista előrejelzést az Ignite portál szedte össze egy pofás infografikában, felhasználva az NPD, a Wired, az E3-at szervező ESA és más cégek publikus felméréseinek adatait. Az ábra idézi a Newzoo elemzőcég nemrég közölt jelentését is, amely szerint a globális PC-s játékpiac máris megelőzte a konzolost: erre az évre 11,57 milliárd dolláros forgalmat jósol a konzolos 8 milliárddal szemben, és nagyjából így saccolja a piaci helyzetet 2012-ben is. A Newzoo úgy számolt, hogy a PC-s piac már tavaly megelőzte a konzolost, ami 2009 óta visszazuhant pár milliárd dollárnyit.

Az évekkel ezelőtti előrejelzések alapján a PC-s piacnak már rég halottnak kellene lennie, ehhez képest még mindig itt vagyunk.

Persze nem kell rögtön elhinni, amit az elemzőcégek mondanak (meg amit az újság írnak). Az Nvidiának nyilvánvaló érdeke, hogy pörögjön a PC-piac, ezért aztán nem igazán tekinthető függetlennek az elemzése. És sem ő, sem a Newzoo nem részletezte, hogyan is jöttek ki ezek a számok. De ahogy mondani szokták: nem zörög a haraszt, ha nem fújja a szél – nem véletlen, hogy éppen mostanában bukkannak fel ezek az elemzések.

Az nVidia táblázata szerint a PC-s eladások hamarosan túlszárnyalják majd a konzolos árbevételeket.

AZ X360 ÉS A PS3 ALKONYA

Ugyanis a jelenlegi konzolgeneráció nagyjából mostanra érte el a nyugdíjkorhatárt. Az Xbox 360 2005 novembere óta van piacon, a Microsoft pedig már gőzerővel dolgozik az utódján (a pletykák szerint be is mutatja a jövő évi E3-on, de még évek kérdése, mire megjelenik). A PS3 sem lesz már fiatalabb, de azt a PS2 szépen megmutatta, hogy el lehet húzni egy régi termék életciklusát annak ellenére, hogy megjelenik a jóval modernebb változat (de hogy mikor lesz ez, még csak nem is sejteni). A Wii gyanús utódját ugye láthattuk az idei E3-on (a Nintendo-részvényesek meg is érezték az árfolyamon), de a Wii U grafikájával éppen hogy csak utolérni látszik a jelenlegi konzolgenerációt.

Tény, hogy mostanra egy átlagos játékos PC is jóval erősebb lett, és szebb képet bír adni, mint egy konzol, és vélhetően ez így is marad még egy-két évig. Hetek kérdése, és jön a Battlefield 3, a Skyrim, a Rage – három AA-kategóriás játék, aminek a PC-s verziója szebb lesz a konzolosnál. Ezen kívül a felmérések szerint a PC-s játékosok töltik a legtöbb időt a játékokkal, tehát látszólag a játékkiadók érdeke ráerősíteni a PC-s piacra. Látszólag, mert egyrészt a kalózkodási ráta messze PC-n a legmagasabb, másrészt ne felejtsük el, hogy a fenti impresszív számokban a közösségi játékok, félprofi és indie cuccok és egyéb aprólékok is benne foglaltatnak – hogy milyen mértékben, azt nem kötötte orrunkra az Nvidia, de gyanítom, hogy elég nagy súllyal szerepelnek. Az NPD-nek a cikk elején idézett éves jelentései kicsit torzak, mert csak Amerikával foglalkoznak, ahol a PC sokkal kevésbé reprezentált platform, mint Európa nagy részén vagy például Dél-Koreában – de az is hihetetlennek tűnik, hogy egyszer csak kiderül, a PC-s piac lenyomja a konzolost.

Az igazság valószínűleg valahol középen van. A PC-s játékpiac tényleg jelentősebb lehet, mint ahogy azt az elmúlt években gondoltuk, ugyanakkor nem hiszem, hogy a következő években a sok millió dollárból készült szuperprodukciók fő terepe lenne. Persze, minden évben akad majd egy-egy Battlefield 3, és meg is erősödhet a PC-s felsőkategóriás játékok szegmense, de ha jön az új konzolgeneráció (márpedig jönni fog), megint kevesebb lesz a PC-s hardcore játék, egyszerűen azért, mert drága játékokat konzolra érdemes fejleszteni (fix hardver, kevesebb kalózkodás). A kisebb játékok terepe viszont simán a PC maradhat, és ez a szektor tovább nőhet, ahogy például a táblagépek piaca is nő majd. És persze a közösségi játékok fő terepe szintén a PC, ami olyan címekkel, mint a Sims Social, simán behozhatja a hátrányt a konzolpiaccal szemben. A PC tehát nagyon is erősödhet, de nem úgy, ahogy azt a hardcore játékosok szeretnék. A nagy fejlesztőcsapatok, akik a PC-nek hátat fordítottak, nem fognak tömegével visszatérni, hogy kifejezetten PC-re dolgozzanak.

VAN JÖVŐJE A PC-NEK ÉS A KONZOLOKNAK AZ ONLIVE MELLETT?

Az elmúlt években párszor már cikkeztünk az OnLive nevű rendszerről, amely lényegében képes felváltani, mind a PC-s, mind a konzolos játékot, ugyanis a felhasználónak nincs szüksége komoly hardverre, csak egy speciális, jelközvetítő „modemre", egy tv-re és egy kontrollerre, aztán magát a játék megjelenítését már elvégzi egy erős gép valahol egy szerverteremben. Bár elsőre elképzelhetetlennek tűnt, hogy az ötlet megvalósítható, ma már ott tartunk, hogy az OnLive játékstreamelős rendszere Amerikában már működik (mármint tényleg működik, az emberek konzolok és PC-k nélkül játszanak gond nélkül a nappaliban), és már idén elindul az angliai szolgáltatás is. Ez lenne tehát a játékvilág jövője? Hardvert már nem veszünk, csak egy közvetítő eszközt, meg persze magukat a játékokat? A válasz erre a kérdésre ma már az, hogy nem elképzelhetetlen, azonban még jó sok időnek el kell telnie ahhoz, hogy például a hazai netkapcsolatok (és főleg az adatforgalmi ráták) elérjék azt a szintet, hogy gond nélkül élvezhessük az OnLive nyújtotta élvezeteket. Szóval a jövő már elkezdődött, és a legfontosabb az egészben az, hogy a rendszer működik, tehát az is lehet, hogy tíz év múlva már csak visszaemlékezni tudunk majd a PC-kre és a konzolokra, mert használni már nem fogjuk őket (legalábbis játékra).

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

SHERLOCK HOLMES VS. JACK THE RIPPER

➲ A segítségeteket szeretném kérni. Az e havi PC Guru DVD mellékleteként adtátok a Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper teljes játékot. Miután feltelepítettem a szoftvert ez a hiba üzenet jelent meg: Az illesztőprogram blokkolva van kompatibilitási problémák miatt. Egy olyan illesztőprogram van telepítve, amely súlyos stabilitási problémákat okoz a rendszeren. Ez az illesztő program le lesz tiltva. Lépjen kapcsolatba az illesztőprogram gyártójával egy olyan frissítés érdekében, amely kompatibilis ezzel a Windows verzióval. Illesztőprogram: Tages Protection, Hely: Nem érhető el. Miután elolvastam, egyből letöröltem a játékot, és lefuttattam egy vírus keresőt. Meg is találta, mert emlékszem, hogy a C lemezen a Focus mappán belül a Frogwarest találta meg, és karanténba zárta. Azt hittem, hogy megoldottam a problémát, de minden egyes alkalommal, amikor bekapcsolom a számítógépem, mindig ez a hibaüzenet jelenik meg. Mivel 15 éves vagyok, most kezdett el érdekelni a számítástechnika és a számítógépek. Valamennyit értek a gépekhez, de nem tudtam megoldani a problémát. Kérlek, ha tudtok, segítsetek, vagy írjatok vissza, hogy mit tehetnék, mert egyszerűen tanácstalan vagyok. Üdv: ➲ BOLDIZSÁR

A vírusirtód által kidobott találatnak biztos, hogy nincs ehhez köze. Ugyanis a TAGES egy másolásvédelmi rendszer, és az említett driver a tartozéka, bár mint a rendszered közölte vagy egy elavult, vagy a nem megfelelő (32bit vs 64bit) verziót tette fel a játék nálad. A megoldás egyszerű: menj el a http://tinyurl.com/ykgk8sm oldalra és az operációs rendszerednek megfelelő verziót töltsd le. Fontos, hogy rendszergazdaként kell elindítani a letöltött drivert (jobb egérgomb a fájlon, Futtatás rendszergazdaként). A driver eltávolítása az említett fájl újbóli - rendszergazdaként történő - futtatásával tehető meg (és nem kell meglepődni, ha az install vagy az uninstall nem kér újraindítást – ez ilyen). A vírus dologra visszatérve, a DVD mellékletet többfajta víruskeresővel teszteljük, ez persze még önmagában nem jelentene 100%-os védelmet, de ha bármilyen kórokozó felütné a fejét, hidd el, százszámra jönnének a levelek.

➲ A legújabb teljes játékkal van gondom. Nem indul. Behozza a menüt, rámegyek a New game-re, bejön (gondolom) a betöltő-képernyő, de nem akar tovább tölteni. Ekkor ugye nyomok egy Alt+F4-et és kilépek. Mit tegyek, hogy működjön? Válaszodat előre is köszi: ➲ OLIVÉR

A PCGURU DVD-n a fullgame\support mappában a Physx_Game_Installer_281.msi telepítőt futtasd le és ugyanitt a DirectX9c mappában a dxsetup.exe-vel a DirectX-et is frissítsd. Előtte azért tessék megnézni, hogy a minimális gépigénynek biztosan megfelel-e a géped, 2GHz CPU, 1GB RAM, SM. 3.0 VGA (az Intel chipsetes integrált VGA kártyák nincsenek támogatva).

AGE OF EMPIRES ONLINE

➲ Lenne egy problémám az Age of Empires Online-nal. Nem bírom elindítani. Letöltöm a Games for Windows-t, aztán el akarom indítani a telepítést, de akkor azt írja ki, hogy az XP-m verziója nem jó, és van egy hotfix, amit le is töltöttem, de nem tudom futtatni, mert nem egyezik a két nyelv. Persze a hotfix magyarul nincs fent. Kérlek, segítsetek, mert már szeretnék játszani vele.
Örök hű olvasótok: ➲ DANTE

Van egy kellemes kis írás a Games for Windows telepítéséről, és a lehetséges hibákról a http://tinyurl.com/66fr5dj oldalon, amely ennek a problémának (angol hotfix-magyar XP) a megoldását is taglalja. Eszerint irány a regisztrációs adatbázis, tehát a Start menü Futtatás részébe írd be, hogy regedit, majd keresd meg a HKEY_LOCAL_MACHINE\System\ControlSet001\Control\Nls\language bejegyzést. A bejegyzésen belül látsz egy „default" és egy „InstallLanguage" sort, ezek értékeit módosítsd (jobb egérgomb, módosítás) a jelenlegi 040e-ről 0409-re. Ha kész, irány a Vezérlőpult, itt pedig a Területi és nyelvi beállításoknál a Földrajzi helyhez az Egyesült Államokat válaszd ki. Indítsd újra a gépet, telepítsd a hotfixet, majd restart, aztán a registry bejegyzéseket és a területi beállítást állítsd vissza az eredeti értékre, és jöhet egy újraindítás. Elvileg így már működni fog.

CALL OF DUTY 5-7, BATTLEFIELD BC2

➲ A fent említett játékokkal lenne gondom.
1. A Call of Duty 5-ben van az a pálya, aminek az elején egy tankon vagyok, és kapok egy hordozható géppuskát. Annak a pályának a végén, amikor gyülekezni kell az osztagommal, semmi sem történik. Ott állnak ketten egy ágyú mellett és nem mehetek a következő pályára.
2. A Call of Duty 7-ben az a baj, hogy nincs hang az egész játékban. A beállításoknál akármit csinálok, semminek sincs hangja.
3. A Bad Company 2-vel az a gond, hogy miután bezárom a játékot, kitörli a mentéseimet és így akárhányszor belépek a játékba, kezdhetem az egészet elölről.
Azt még hozzátenném, hogy az összes játék eredeti, és 64 bites Windows 7 operációs rendszerem van. Előre is kösz a segítséget. ➲ DOMI

1. A World at War-ban ez a bug akkor fordul elő, ha az osztagod egyik katonája úgymond beragad a lövészárokrendszernél. Nincs más teendőd, mint visszagyalogolni (valószínűleg jó sokat), és amint meglátod a hiányzó figurát (áll és bambán néz), rögtön vágj hozzá egy kézigránátot. Párszor odébb is lökdösheted, amíg ki nem szabadul, és el nem kezd futni a célállomás felé.
2. Először a Steam/Steamapps/Common/Call of duty Black Ops/Redist/DirectX mappában futtasd a dxsetup.exe-t, menj végig a DirectX telepítés procedúrán, aztán ha így sem javulna meg, akkor a Vezérlőpult - Hardver és Hang - Hang útvonal végén a Lejátszás fülnél jelöld ki a Speakers-t egyetlen kattintással, majd Tulajdonságok, itt Speciális fül és az Alapértelmezett formátumot állítsd 16bit,48000hz(DVD minőség)-re.
3. Ellenőrizd, hogy a Windowsos felhasználónevedben nem szerepel-e ékezet, ha igen, akkor hozz létre olyan felhasználói fiókot, amiben nincs, és telepítsd oda a játékot, másodsorban pedig indítsd a játékot rendszergazdaként (jobb egérgomb a játék ikonján és Futtatás rendszergazdaként opció).

MODERN WARFARE 2

➲ A COD MW2-ben kérném a segítségedet a következő probléma miatt. Multiban játszottam egy barátommal, és miután betöltött egy pályát a gép, a harmadik elhalálozás után egyszer csak megváltozott a játék kinézete. Mindenféle feliratok jelentek meg a képernyőn, és szaggatott az egész. Gondoltam, hogy valami gáz van ezért azonnal kiléptünk. Ezután újra játékmódot választottunk és betöltötte a következő pályát, csakhogy a minimap a képernyő jobb felső sarkában átlátszó lett, és nem mutatja a térképet, se a társakat. A keret megvan, de csak a háttér látszik a radaron. Minden más ugyanúgy működik, ezt kivéve. Próbáltam újratelepíteni a játékot, illetve a Steam-ről letörölni, újra letölteni a játékkönyvtáramból, de semmi változás, és így elég idegesítő játszani. A játék eredeti, PC változat. Előre is köszönöm a segítséget. Üdv: ➲ ATTILA

Gondolom felmentél egy tört/hackelt szerverre, ami átírta a config fájlt. A megoldás: a Steam könyvtáradban (ahová a Steam klienst anno telepítetted) navigálj el a \steamapps\common\call of duty modern warfare 2\players mappába és TÖRÖLD a config_mp fájlt. Aztán indítsd el a Steam klienst, menj

a Games-Games Library helyre, itt a Modern Warfare 2-n jobb egérgomb, Properties, Local Files fül és a Verify integrity of game cache opciót indítsd el.

CALL OF DUTY: BLACK OPS

➲ Megvan nekem a Call of Duty DLC-ből a Call of Dead pálya. Na, most csak az a kérdésem, hogy az „ensemble cast" achievmentért mit kell csinálni? Leírnátok részletesen a lépéseket? Előre is köszönöm. ➲ HSZ

Az ensemble cast csak co-op módban teljesíthető, és az Original Characters Trapped nevű procedúra végén osztják ki, ha sikeresen elteleportált a csapat Paradise-ba.
1. lépés - Az ajtó melletti biztosítékdobozba a fenti szobából (ahol a PhD Flopper van), hozd el a biztosítékot.
2. lépés - Robbantsd fel a négy generátort. A villogó piros fényeket keresd!
3. lépés - Szerezz Nikolai-nak vodkát.
4. lépés - A világítótoronyban állítsd be a megfelelő biztonsági kódot, ami esetünkben 2746. A nehezítés az, hogy minden állítás után az eggyel alattunk és felettünk lévő beállító korong is ugrik előre egyet-egyet.
5. lépés - Négy rádiókészüléket kell aktiválni.
6. lépés - Az irányítószobában a három kar közül a bal szélsőt egyszer, a jobb szélsőt háromszor piszkáljuk meg, aztán a kormánykerékszerű kapcsolót állítsuk 5 óra állásba (kétszeri tekerés)
7. lépés - Szólaltassuk meg a négy ködkürtöt a helyes sorrendben.
8. lépés - A világítótoronyban a zöld fénybe mászó zombit a V-R11-gyel lőjük, és miközben száll felfelé, nem árt, ha egy másik társunk is besegít a kivégzésbe egy konvencionálisabb fegyverrel (LMG). Megkapjuk a Golden rodot, vigyük az ajtóhoz, és a biztosítékdobozt késsel hozzuk helyre.
A lokációkat és a beállítások pontos menetét azért nem írtam le, mert számtalan youtube videó van ebben a témában, azokban meg úgyis könnyebb beazonosítani a helyszíneket. Például itt van ez - http://tinyurl.com/3h93v7x

SPARTAN TOTAL WARRIOR

➲ A fent említett játékkal lenne problémám. Ugye a játék alatt lehet gyűjtögetni Archimedes diary-kat. Már az összest megtaláltam, kivéve a 23-at. A neten azt írták, hogy beszélni kell valakivel, de pontosan nem tudom, hogy kivel és hol. Köszönöm mielőbbi segítségeteket! Üdv: ➲ MÁTÉ

Gondban vagyok, mert nem játszottam a játékkal, és a végigjátszás nem számozza a diary-ket. Egyetlen egy van, amire azt írja, hogy nem hever valahol, azt pedig Carnifax megöléséért adja a „faképnél hagyott férj" (jilted husband), aki meg valószínűsítem, hogy Meneláosz lesz - a trójai történetből ismerős szép Heléna férje.

WIZARDRY 7

➲ Elakadtam a Wizardry 7-ben. Már a vége felé járok, az utolsó dungeonban, a Tomb of Astral Dominae-ben. Nem tudom kinyitni az Astral Dominae termébe vezető kaput, mivel kellenek hozzá térképek, amiket a dungeon különböző helyeinél kell használni. Nekem csak a Dragon Map hiányzik. A végigjátszás szerint New City alatt, Old Cityben kellett volna lennie, írja is, hogy vigyázni kell, nehogy valaki megelőzzön és ellopja a cuccokat. Na, a problémám pont ez, hogy valaki megelőzött (kiírja szöveggel, amikor belépek Old Citybe), és a térkép nem volt ott, ahol lennie kellett volna. Hogyan lehet megszerezni a Dragon Mapet, ha már valaki ellopta? másik kérdésem: szeretném átimportálni a karaktereimet a Wizardry 8-ba. Ez nem is okozott problémát. A kérdésem az, hogy hogyan lehet a jó cuccokat átvinni? Mert nekem egyiket se viszi át, csak néhány misc cuccot és köpenyt. Maenad Lance, Diamond eyes, Light sword, Excaliber, Cane of Corpus. Ezek közül legalább egyet jó lenne átvinni. Nem tudom, ti hogy vagytok ezzel, de szerintem ezek a régi játékok sokkal jobbak, mint a mostaniak. Üdv. ➲ ANDOR

Először az importálás; nos, úgy tűnik, hogy csak a 6-ból a 7-be importálva lehetett áthozni ütős fegyvert, a 7-ből már nem lehet a 8-ba. Hiányzó térkép - annyit sikerült kihámoznom, hogy az Old Cityben a LEGEND nevű mapnek kéne lennie (bár úgy tűnik, van valami véletlenszerűség is a rendszerben), tehát ha nálad a DRAGON hiányzik, akkor az van ott. Az egyik megoldás a végigjátszás szerint, hogy visszamész a lépcsőn a felszínre és FIND PERSON spellel megkeresed az összes élőt, aztán végigkérdezed/végignézed, hogy kinél lehet. (a http://tinyurl.com/5szklr4 oldalon az Old City bejegyzésnél van egy konkrét útvonal, hogy mely személyeken keresztül jutott el a szerző, ezt is meg lehet próbálni). Ja, van még egy megoldás miszerint a DSEDIT nevű toolal becheateled magadnak a cuccot.

STARCRAFT, CRYSIS 2

➲ 1. A Starcraft-ban (1. rész) a zergek, azt hiszem 6., Eye for an eye nevű pályáján lerombolom a Nexus-t és elkezd beszélgetni Kerrigan és egy Dark Templar, de ekkor kilép a játékból és kiírja a szokásos hibaüzenetet.
2. A Crysis 2-ben, amikor meghalok, vagy be akarom tölteni az utolsó mentéstől az állást, akkor a Windows hibát észlel és kikapcsolja a játékot! Kérlek, segíts! Mindkét játékot nagyon szeretem és szeretném kijátszani őket! Amúgy mind a két játék eredeti!
Üdv: Olvasótok, ➲ ZOLI

1. Kapcsold ki a beszélgetés előtt az ingame sound-t, azt hiszem CTRL+S kombó, vagy nyomj ESC-t a bejátszásnál, sőt állítólag ha Directx utilityben (Start menü - Futtatás - dxdiag) a Hangoknál a hardveres gyorsítást 0-ra teszed az is átsegít. Valamelyik módszer biztosan működik.
2. Az 1.9 patch okozza néhány embernél ezt a hibát, viszont hiába nyálaztam át egy tucat fórumot sehol nincs megoldás, mindenki a következő patch-től várja a javítást. Ha nem Steames játékod van, a szingli rész helyrerántható egy reinstall-lal, csak a játék elején az automatikus update-t lődd le, és manuálisan töltsd le az 1.8 tapaszt és telepítsd, aztán ne engedd, hogy frissítsen. Az 1.8 patch tölthető a PGO-ról: http://tinyurl.com/66px2b9.

FALLOUT 3

➲ Azt szeretném kérdezni, hogy a Fallout 3-hoz (Xbox360) nem tudtok végigjátszást, lehetőleg olyat, ami párbeszédeknél segít? A választ előre is köszönöm!

Gondolom, olyat szeretnél, amely az angol nyelvtudást pótolja, de szerintem annyira részletes nincs. Talán ezt a végigjátszás-t ajánlanám: http://tinyurl.com/62fzunt vagy esetleg ezt, http://tinyurl.com/69lmmwb

TRAPPED DEAD

➲ 1. A Trapped Deadben az első pályán a First Fight feladatot nem tudom megcsinálni, mindig visszamegy oda, ahol felvettem a baseballütőt. Ha pedig sikerül azon a fali dobozon vagy min akciózni, akkor egy pillanatra felvillan a lámpa és kész, semmit se tudok tenni.
2. A másik problémám nem feltétlenül ide tartozik, de érdekelne. Ugye kicserélik a régebbi PC Gurus DVD-imet is, ha felhívom az újságban található számot? És ez ingyenes vagy fizetni kell érte?
➲ NEOSIFTER

1. A teendők az első pályán: felveszed a baseballütőt, az inventoryban az ütőre kattintasz, majd a zombira. Átmész a következő helyiségbe, itt van az említett kapcsoló, felkattintod, és a hunyorgó lámpánál látsz még egy zombit, megint kattintasz a baseballütőn majd a zombin. Aztán a szerelőműhelyben az emelőn lévő kapcsolóval leengeded a járművet - ezzel újra kicsinálsz egy újabb élőhalottat, végül az út szélén megálló autóst megmented és kész.
2. Itt kisebb félreértés van, a terjesztés ugyanis csak a szállítás/kézbesítés során megsérült vagy gyári hibás korongok esetén biztosít cseredarabot, természetesen ingyenesen, de egy ésszerű határidőn belül (az épp aktuális szám mellékletét). A régebbi, leamortizálódott példányokat nem tudják cserélni.

PORTAL 2

➲ A Portal 2 nevű játékkal van egy kisebb problémám. Mégpedig az, hogy PC-re való telepítéskor a termékkódot kéri, elsősorban. Már most említeném, hogy a játék eredeti, nem pedig másolat. Minden kóddal megpróbálkoztam, ami a csomagolás belsején, vagy külsején lenne, de sikertelenül. Lehetséges, hogy csak én vagyok tudatlan. Segítségeteket, előre is köszönöm. Olvasótok, ➲ K. D. Ö

Ha van már Steam accountod, lépj be és a Games opciónál az Activate a Product on Steam lehetőségre kattints, a mezőbe írd be a Portal 2-höz kapott szériakódot. Amint ezzel kész vagy, máris indíthatod a telepítést, de lehetőséged van a játék letöltésére is a Games Libraryban az adott játék nevére kattintva. Ha nincs Steam accountod, akkor a http://store.steampowered.com/ oldalon fent, a Steam telepítése opcióra kattints, majd hozz létre egy accountot, amelynek minden adatát pontosan tölts ki és jegyezz fel. Innen pedig a fenti procedúrát kövesd.

Kint az új Atom

TERMÉK NEVE **D2500, D2700** GYÁRTÓ **INTEL** MEGJELENÉS **MEGJELENT**
VÁRHATÓ ÁR **TERMÉKSPECIFIKUS**

Szeptember végén szép csendben kúszott fel a boltok polcaira (illetve a számítógépgyártók soraira) az Intel Atom processzorok új, szám szerint hatodik generációjának képviselője, a Cedar Trail, melynek legfontosabb fejlesztése a 32 nm-es gyártástechnológiájú Cedarview lap. Bár a bevált és kiismert Bonnell magokhoz képest nincsenek forradalmi újításai, a CPU magasabb órajelen képes üzemelni ugyanakkora hőtermelés mellett. Emellett változott az integrált grafikus mag is: az Intel lecserélte a saját technológiáját (hardveres körökben ennek sokan örülnek), és az Imagination Technologies PowerVR SGX 545 nevű megoldását licencelte le. Az eredmény a FullHD és a Blu-ray teljes körű támogatása, illetve a DirectX 10.1 használata. Az ütőképes vizuális vezérlő persze megfelelő meghajtó programot követel, melynek végleges változatát novemberre ígérte az Intel, ami azért jelenthet gondot, mert a mostani félmegoldásokra már többen panaszkodtak (a dolog széles körben pletykált oka egyébként, hogy a programozással megbízott Imagination Technologies tapasztalatlan ezen a téren). Az új platform első modelljei a D2500 és a D2700 – kétmagos modellek, az első 1,86, a második 2,13 GHz-en ketyeg. Bár a Cedar Trail természetesen támogatja a Hyper-Threading technológiát, a D2500 esetén erről le kell mondani a barátságos felhasználói ár fejében. Az új processzorok egyébként kizárólag Mini-ITX lapokkal szerelt gépekben találhatóak majd meg, mikor e sorokat olvassátok, már érdemes lehet rájuk keresni.

Sosem törnek fel

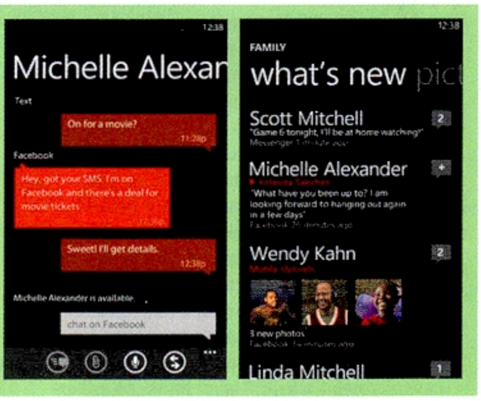
TERMÉK NEVE **DATATRAVELER 6000 EDITION**
GYÁRTÓ **KINGSTON** MEGJELENÉS **MEGJELENT**
VÁRHATÓ ÁR **VÁLTOZÓ**

A Kingston olyan pendrive-okat hozott forgalomba, melyek a FIPS 140-2 szabvány 3-as szintű tanúsítványának köszönhetően az adatokat 100%-osan titkosított formában tárolja, ezzel garantálva, hogy ha bent felejtjük az eszközt az iskolapadban, a tanár akkor sem találja meg a puskát. A DataTraveler 6000 persze elsősorban nem huncut főiskolásoknak, hanem kormányzati- és hírszerzőirodáknak lett kifejlesztve. Ha pedig ez nem lenne elég, a pendrive-ok titánborítású házban vannak, úgyhogy össze sem lehet törni őket. A DataTraveler 6000 különböző méretekben már nálunk is kapható: a 2 GB-os modell 25000, a 4 GB-os 30000, a 8 GB-os változat 38000 Ft, a 16 GB-os (és egyben legnagyobb) példány pedig 65000 forintba kerül.

Friss mangó a piacon

TERMÉK NEVE **WINDOWS PHONE 7 MANGO** GYÁRTÓ **MICROSOFT** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **TERMÉKSPECIFIKUS**

A Microsoft kiadta a Windows Phone 7 legújabb frissítését, a Mangót, mely tulajdonképpen nem más, mint egyfajta Windows Phone 7.5. Ezúttal már kapunk multitasket, azaz egyszerre több folyamatot tudunk futtatni, valamint az Internet Explorer 9 mobil változatát is a csomagba tették, biztos, ami biztos. Van itt persze Twitter, Facebook, arcfelismerés, szóval minden, ami manapság trendi és szükséges egy okostelefonhoz. A Microsoft egyelőre csak a vásárlók 10%-nak tette elérhetővé a frissítést, hogy még tesztelhessék azt, de nemsokára mindenki számára elérhetővé válik a szoftver. Remek hír, hogy a Mangóval már bármilyen böngésző kompatibilis, tehát elbúcsúzhatunk az Internet Explorertől, akár 9-es, akár nem.



Kattog az új Sony fényképezőgép... vagy mégsem?

TERMÉK NEVE **NEX-5N** GYÁRTÓ **SONY**
MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **140 EZER FORINT**

Furcsa hibára lettek figyelmesek a Sony új NEX-5n digitális fényképezőgépének vásárlói. Videófelvételek közben a gép kattog, de hogy miért, azt senki sem tudta megmondani. Az internet mindenesetre megtelt olyan videókkal és fórumokkal, ahol a probléma okát kutatták a lelkes felhasználók. A választ végül a Sony belső vizsgálata adta meg, mely szerint a kattogás akkor jelentkezik, ha felvétel közben hirtelen mozdulunk a géppel – ez mondjuk elég gyakori jelenség. Ekkor egy zárszerkezeti elem nekiütődik egy másik mechanikai egységnek, és már kész is a titokzatos hang, melyet még a mikrofon is rögzít. A japán gyártó kenőanyag használatát javasolja és ígéri, a későbbi NEX-5n-nél kiküszöbölik a hibát.

Jön az új Kindle tablet

TERMÉK NEVE **KINDLE FIRE** GYÁRTÓ **AMAZON** MEGJELENÉS **2011. NOVEMBER 15.** VÁRHATÓ ÁR **200 DOLLÁR**

Az Amazon Kindle e-book olvasót ismerjük és szeretjük, a neves áruházlánc pedig most is igyekszik a kedvünkben járni, ugyanis bemutatta olcsó tabletjét, a Kindle Fire-t. A 7 colos képátlójú készülék 1024 x 600-as felbontású IPS érintőpanellel lett felszerelve, melyhez értelemszerűen jár a multi-touch bevitel. Az operációs rendszer az Android egy módosított változata, a gép pedig ehhez mérten olcsó: a gyártó szerint csupán 200 dollárba kerül. Méreteit tekintve a Kindle Fire kicsike és kifejezetten könnyű eszköz: a gép 190x120x11,4 mm-es, tömege pedig mindössze 413 gramm. Teljesítményét tekintve a Kindle szintén jó vétel lehet. A processzor (állítólag, még nem erősítették meg eddig) egy Texas Instruments gyártotta OMAP4 variáns 1,0 GHz-en járatva, ami mellé 8 GB belső tárhely jár – ezt bővíteni azonban nem lehet, és azt sem tudni, hogy lesz-e nagyobb kiadás a Fire-ből (esélyes, hogy nem, a 200 dollár így is elég szűk keresztmetszet). Jó hír viszont az IEEE 802.11b/g/n szabványú Wi-Fi, valamint hogy a hivatalos adatok szerint 8 órán át lehet vele zenét hallgatni, mi több, videókat is 7,5 óráig nézhetünk egy akkumulátor feltöltéssel. A támogatott fájlformátumok a következők: JPEG, GIF, PNG, BMP képek, AZW, TXT, PDF, MOBI, PRC, DOC, DOCX dokumentumtípusok, MP3, MINI, OGG, WAV, hangfájlok és persze MP4-ek. Megjelenés november 15-én az Egyesült Államokban. Hogy nálunk mikor, az egyelőre nem tisztázott (bár a szakértők valószínűsítik, hogy csak jövőre lesz európai premier).

Jönnek az orákulumok

TERMÉK NEVE **SPARC T4-1, SPARC T4-1B, SPARC T4-2, SPARC T4-4, SPARC SUPERCLUSTER T4-4** GYÁRTÓ **ORACLE** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Öt új Oracle szerver készül megjelenni, melyek a cég Yellowstone Falls kódnevű processzoraira épülnek. A nyolcmagos CPU-k critical thread API módban egy szálra is képesek átállni, órajelük 2,85 és 3 GHz közé esik, fogyasztásuk pedig legfeljebb 240 W lehet. A gyártó állítja, hogy az új szerverek sokkal gyorsabbak az Intel Itanium megoldásainál, mi több, az IBM Power7-tel is képesek versenyre kelni. Megjelenés egyelőre nincs, bár esélyes, hogy még az ősz folyamán találkozunk az Oracle újoncaival.

Nálunk is van már menekvés

TERMÉK NEVE **STORE 'N' SAVE** GYÁRTÓ **VERBATIM** MEGJELENÉS **MEGJELENT** VÁRHATÓ ÁR **VÁLTOZÓ**

A Verbatim Európában is bemutatta végre az elsősorban adatmentésre szánt Store 'n' Save megoldását, amely ezúttal USB 3.0-val csatlakozik a PC-re, hogy megoldja a régi sebességproblémákat. A készülék tulajdonképpen egy merevlemez, amit egy fekete, 192x118 x49 mm-es házba bújtattak és arra találták ki, hogy fontos adatokat mentsünk le rá, ha baj van a PC-nkkel. Van közepes, kicsi és nagy, azaz 1, 2 vagy 3 TB-os darab 76, 96 és 176 euróért. Természetesen sima, külső HDD-ként is üzemeltethetőek.

Folyadékhűtéses ház, kizárólag igényeseknek

TERMÉK NEVE **CHASER MK-I LCS** GYÁRTÓ **THERMALTAKE** MEGJELENÉS **2011. Q3** ÁR **NEM ISMERT**

A Thermaltake olyan új gamer házzal rukkolt elő, melyhez alapból folyadékhűtéses megoldást kínálnak – hát igen, ez sem a Pasziánsz rajongóinak lett kitalálva. A Chaser MK-I LCS nevű torony belsejébe Micro-ATX és normál ATX alaplap szerelhető, méreteit tekintve roppant tekintélyes (567,9 x 237 x 581,6), súlya pedig különösen nehéz, hisz 14,3 Kg-ot nyom. Kapunk két darab 5,25-ös és egy 3,5-ös külső, valamint hat darab 2,5 (vagy épp 3,5, a ház mindkettőt fogadja) belső tároló helyet, na meg persze a kötelező foglalatokat a ház elejére és tetejére. Az igazi ínyencség viszont kétségkívül a már említett hűtő, mely nem más, mint a Bigwater 850GT. Az e mögött álló technológiát a motorsportokból merítették, a lényege pedig egy 240 mm-es hőleadó radiátorban rejlik. A folyadékot – azaz

a vizet – egy 300 köbcentis tartályba tölthetjük, alkalmankénti cseréje pedig épp olyan egyszerű, mint a ház összeszerelése. A hűtés persze itt nem áll meg, a házban több ventillátor gondoskodik a tökéletes légáramlásról: elöl egy 200 mm-es, hátul pedig egy 140 mm-es ventillátor forog, meglehetősen alacsony hangfrekvencián. Akinek még ez sem elég, persze újabb forgattyúkat szerelhet a gép oldalára, bár aligha hiszem, hogy bárkinek ekkora hűtőerő kéne, hacsak nem kíván tíz gigahertzen bőgetni egy tucatnyi Core i7-est. Külsőleg a ház roppant jól mutat (többféle színű ledekkel is rendelhető lesz), az ára azonban egyelőre rejtély, noha várható, hogy a beépített vízhűtéses rendszer miatt nem lesz olcsó mulatság.

Olcsó LED-del villant nagyot az Asus

TERMÉK NEVE **VS209H, VS229H, VS239H** GYÁRTÓ **ASUS** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **VÁLTOZÓ**

Új LED háttérvilágítású LCD monitorokat dobott piacra az Asus Európában. A három modell közös tulajdonsága, hogy egytől-egyik IPS típusú panellel lettek felszerelve, vagyis betekintési szögük nem kevesebb, mint 178 fok. A csodálatos színekről és a mélyfekete ábrázolásáról a LED-ek gondoskodnak. A monitorcsalád három példánya különböző méretekkel és tulajdonságokkal bír, kezdjük hát a legkisebbel és haladjunk a legnagyobbig. A VS209H egy 20 colos képátlóval bír, natív felbontása 1600 x 900, válaszideje pedig 14 ms – szóval nem kevés, főleg munkára való. A képernyő ára mindössze 139 euró, igaz, a barátságos ár mellé csupán egyetlen bemenet jár: egy D-Sub, semmi más. A második a sorban a középső modell, a 21,5 collos képátlójú VS229H, mely tulajdonképpen megegyezik a 23 colos nagytestvér VS239H-cel. Mindkét monitor 1920x1080-as natív felbontással rendelkezik (tehát FullHD-sek, jók filmekhez, játékokhoz egyaránt), mi több, a bemenetek terén is sokkal jobban el vannak eresztve, mint az apró VS209H. Van rajtuk DVI és HDMI port, ezzel megkönnyítendő, hogy több gépet is csatlakoztassunk rájuk (játékos szemszögből a HDMI igazi áldás). Persze a barátságosabb kiosztással magasabb ár jár: a VS229H 147, a VS239H pedig 165 euróba kerül. Érdekesség egyébként, hogy a készülékek közötti árrés nem olyan jelentős, s ez felveti a kérdést, hogy miért akarná bárki is a VS209H-t, mikor alig 2000 forinttal többért jóval fejlettebb modellhez juthat. Akárhogy is, a képernyők már kaphatók.

Stílusos szélgép

Újabb Scythe ventilátor szabályzó érkezett. A Kaze Master Ace 5,25-ös helyre illeszthető és egyszerre négy ventilátort szolgálhat ki. Sajnos egyelőre kizárólag feketében juthatunk hozzá és az ára sem valami baráti, de legalább az LCD kijelzője informatív és igényes. Nem csak a fordulatszámot, de a ventillátoronkénti hőmérsékletet is folyamatosan méri. Csak megszállottaknak ajánljuk, de nekik nagyon.

Microsoft Explorer Touch mouse

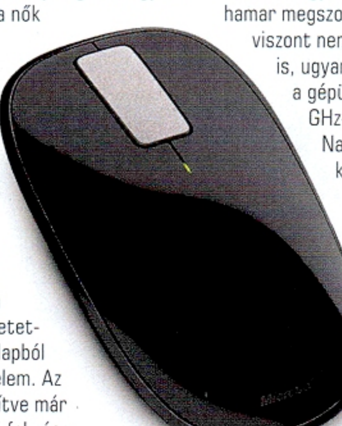
MINDENNAPI EGERÜNKET ADD MEG NEKÜNK MA

A Microsoft a nyár végén új szereplőkkel bővítette a touch technológiai családot, méghozzá egér vonalon, és mi is kipróbálhattunk egyet az egyértelműen mindennapi használatra tervezett Explorer Touch névre hallgató kis masinából. A tapasztalatok pozitívak, de ahogy a Microsoft termékek esetében mindig, most is meg kell fizetni a meglehetősen egyszerű külső alatt megbúvó profi technikai feltételeket és kényelmi funkciókat.

MŰSZAKI ADATOK

- 111x63,4x35,3 mm-es méret
- BlueTrack szenzor
- 2,4 GHz-es, USB 2.0-ás nano vevő, 5 méteres hatótávolsággal
- Touch Strip érintésérzékeny gomb
- 5 programozható gomb

Az egeret kézbe véve az első reakció rögtön az, hogy: „atya ég, ez nagyon könnyű". Amíg a nők valószínűleg örülnek az ilyesminek, addig a férfiak még egy mezei egér esetében is szeretik, ha az eszköznek súlya, mondhatni „tartása" van. Szerencsére a pehelysúly csak addig zavaró, míg be nem kerül az egér hasába a működéshez nélkülözhetetlen, és a csomagban alapból megtalálható két AA-elem. Az akkuk súlyával kiegészítve már egészen más a leányzó fekvése, azonban a bekapcsolást követően máris jön a következő felismerés: a méretek igen visszafogottak (111x63,4x35,3 mm), tehát ha valakinek az átlagtól egy kicsit nagyobb keze van, akkor ezt a kialakítást már kényelmetlennek, rosszabb esetben használhatatlannak fogja találni. Az első érintkezés ugyan már normál tenyér- és ujjméret mellett is furcsa, ellenben az alapvetően kényelmes, hátulról előre lejtő (jobb- és balkezesek számára egyaránt kiváló) kialakítás igen hamar megszokható. A Explorer Touch viszont nem csak kompakt, de praktikus is, ugyanis vezeték nélkül érkezik, és a gépünkkel egy USB 2.0-ás, 2,4 GHz-es rádiófrekvencán működő Nano vevőn keresztül kommunikál. Rögtön itt megjegyzendő, hogy a beviteli eszköz nem csak azért praktikus, mert nem lóg ki belőle plusz egy felesleges zsinór, de mobil eszközként is kiválóan megállja a helyét, ugyanis az egér hasában külön foglalat lett kialakítva a vevő számára, így akkor sem hagyhatjuk el azt, ha a kis kütyünket folyamatosan mozgásban tartjuk a laptopunk/netbookunk kiegészítése végett (amúgy a tényleg minimális méret miatt az a veszély sem fenyeget, hogy szállítás közben esetleg beletörjük a vevőt az USB-csatlakozóba).



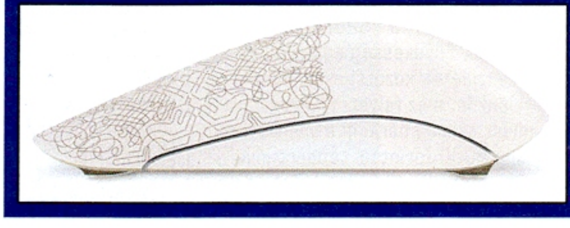
EGYSZERŰ, DE NAGYSZERŰ EGÉR, AMELY KOMPAKT ÉS PRAKTIKUS KIVITELE OKÁN TÖKÉLETES VÁLASZTÁS LEHET A MINDENNAPOKRA

Ha pedig már szóba jött a mozgatás, akkor érdemes kitérni az Explorer szenzorára, ami a Microsoftnál már tökéletesen bevált BlueTrack technológiát képviseli, azaz nincs szüksége semmilyen alátétre, az egér tökéletesen kommunikál szinte bármilyen felülettel. Maga a szenzor egyébként 8000 képkocka/másodperccel és 39,4 pont/milliméter felbontással dolgozik, így munkára (akár grafikai vonalon is) ugyanúgy megfelel, mint a teljesen átlagos kattintgatásra. Ez utóbbit egyébként öt külön programozható gomb segíti elő, és muszáj megemlékezni a speciális középső gombról is, amely nem egy görgő, hanem egy érintésérzékeny felület (Touch Strip a hivatalos megnevezés), s mint olyan, tökéletesen megfelel a hagyományos görgőkkel szemben támasztott igényeinknek. Ami érdekes, hogy a Microsoftnál szükségesnek találták, hogy valami mégis megmaradjon a mára már elavultnak tetsző technikából, így a gomb „simogatása" közben folyamatosan olyan hangot hallunk, mintha valamilyen mechanikus folyamat játszódna le az érintésérzékeny felület alatt.

A technikai részletek kivesézése után már csak egyetlen kérdés megválaszolása van hátra, mégpedig az, hogy az eszköz mennyire állja meg a helyét használat közben. A tesztelés két hete alatt problémával nem találkoztunk, az első pár órát követően teljesen megszoktuk a letisztult formatervezést, és a második naptól úgy kezeltük az eszközt, mintha mindig is ezzel dolgoztunk volna. Irodai, otthoni használatra tökéletesen megfelel az Explorer Touch, azonban játékra, kifejezetten több gombot igénylő programok (pl. MMO-k) használatára nem nagyon ajánljuk. Amennyiben egy viszonylag elegáns (fekete), esetleg stílusos (piros) egérre van szükségetek, méghozzá mobil kialakítással és stabil technikai háttérrel, akkor a Microsoft ezen terméke kiváló választás lehet. Igaz ugyan, hogy az 50 dolláros ár (nagyjából 9500-11.000 forint) elsőre soknak tűnhet a szabvány 1-3.000 Ft-os termékek mellett, de ha bizalmat szavaztok Explorer Touchnak, akkor biztos, hogy évekre szereztek magatoknak egy megbízható és strapabíró társat.

A DIZÁJNOS NAGYTESTVÉR

Az Explorer Touch mellett a nyáron megjelent a nagytestvér is, a szimplán csak Touch Mouse névre keresztelt egér, amely egyértelműen az Apple Magic Mouse-ának nyomdokaiba szeretne érni, méghozzá olyan érintésérzékeny felülettel, amely a kattintás és a görgetés mellett már különböző, két és három ujjas gesztusok bevitelére is alkalmas (természetesen csak Windows 7 alatt). Az Apple termékének lemásolása nem csak a speciális beviteli eszköz megvalósításában érhető tetten, de abban is, hogy a Touch Mouse-nak megjelent egy speciális, fehér változata is, amelyre egy képzőművész, Deanne Cheuk készített egyedi mintát – kifejezetten grafikusok számára. A Touch Mouse (a sima és a speciális változat) ára egyébként 80 dollár, így az árversenyt (ha csak egy hajszállal is) a Microsoft nyerte.



Alienware M14x

AZ INVÁZIÓS FLOTTA ÉKKÖVE

Dedikált, játékosoknak tervezett, mégis hordozható noteszgép a terület egyik nagy öregjétől: ezt várjuk az Alienware 14"-os M14x nevű notebookjától.

Régen még különlegesnek számítottak a játékosoknak tervezett noteszgépek, ma viszont már nem elég az erős GPU/CPU kombó ahhoz, hogy egy notebook valódi gamernoti legyen – kell még hozzá a különleges dizájn is. Az Alienware nevű cég ezen a piacon a nagy öregek közé tartozik, ugyanis 1996 óta foglalkoznak a nagy teljesítményű, egyedi, játékosoknak tervezett masinák összeállításával. A vállalatot 2006-ban vásárolta meg a Dell, és azóta egyfajta almárkaként üzemelnek, hozzájuk tartoznak a direkt gamereknek tervezett noteszgépek. Szerencsére ez jelen esetben jóval többet jelent annál, mint hogy egy standard Dell notebookba erős hardvert építenek, ráragasztanak egy érdekesnek gondolt matricát és egy szédítő árcédulát.

Az M14x a második legkisebb modell a palettán (a legkisebb a 11"-os M11x), így méretét tekintve még viszonylag jól hordozható, de már egész kényelmesen kezelhető. A gép magán hordozza a jellegzetes Alienware-jegyeket, így elején két színes „rovarszem" található, amelyek világítási stílusa és színe is változtatható. Ugyanígy tudjuk színezni a billentyűzet háttérvilágítását (több zónában), a visszajelző LED-eket és a tapipad keretét is. Mindez egyébként nemcsak optikailag jópofa, hanem hasznos is: ha sötétben játszunk, könnyebb megtalálni a gombokat, ugyanakkor beállíthatunk egy olyan színt, ami nem égeti ki a szemünket. A billentyűzet egyébként notebookhoz képest nagyon kényelmes és elég strapabírónak is tűnik, rövidebb játékokhoz egészen jól megfelel,

MŰSZAKI ADATOK

- 14" kijelző
- 1600x900 felbontás
- Intel Core i5 2410M
- 6 GB RAM
- NVIDIA GeForce GT 555M
- 20 GB SSD, 500 GB HDD (Western Digital WD5000BEKT)
- 8 cellás Li-Ion akkumulátor
- NVIDIA GeForce GT 555M
- Ki- és bemenetek: 3 db USB (2db USB 3.0-ás), D-Sub, HDMI, DisplayPort, Ethernet, 9-in1 kártyaolvasó

FPS-ekhez viszont kevésbé ajánlható, mert könnyű félrenyomni a nagy kapkodásban. Érdekes még a bekapcsológomb, ami egy ufonauta fejét formázza, szemei pedig a HDD elérésének ütemében villognak (naná, hogy ez is szabályozható).

NEMCSAK EGY ERŐS HARDVERREL SZERELT NOTEBOOK, HANEM IGAZI GAMER-GÉP, AMI FIGYELEMBE VESZI A JÁTÉKOSOK IGAZI IGÉNYEIT IS

Összeszerelését tekintve az M14x elsőosztályú, külső burkolata pedig egy viszonylag puha érzetet keltő, ugyanakkor elég ellenállónak tűnő műanyagból áll. Ha megemeljük, egyből érezhetővé válik, hogy nem spóroltak az anyaggal, a közel 2,9 kg-os tömeg egy ekkora gépnél nagyon durva. Vegyük még ehhez hozzá a nagyméretű tápegységet, és rögtön látni fogjuk, hogy ez a gép nem a sokat repülő üzletembereknek készült. Ennek ellenére az üzemidőre nem panaszkodhatunk, a közel 6 órás átlagos használat azt jelenti, hogy végszükségben akár egy fél napot is végigdolgozhatunk vele. Ez persze csak akkor igaz, ha az NVIDIA Optimust kihasználva a GeForce GT 555M helyett a processzorba integrált Intel HD Graphics 3000-et használjuk. Játékra ez utóbbi persze nem ajánlott, a GT 555M viszont már annál inkább: az általunk tesztelt, 6 GB memóriával és Core i5-2410M processzorral szerelt modellnek a 3DMark Vantage Entry beállításokkal 23708 pontot adott, a DX11-es képességeket mérő 3DMark 11 pedig 2122 pontot. Az erős hardver persze sok hőt termel, ezért a gép alja és a csuklótámasza is viszonylag erősen melegszik, de legalább a hűtőrendszer nem oldalra, hanem hátra fújja ki a meleg levegőt. A ventilátor zaja egyébként általában nem túl hangos, csak maximális fordulatszámon válik zavaróvá.

Csatlakozóikat tekintve a 14"-os gépek nem éppen ideálisak, hiszen nem sok hely marad az oldalukon. Az M14x esetében is tapasztalhatjuk ezt, ugyanis csak 3 USB-t (ebből kettő USB 3.0-ás), egy D-Subot, egy HDMI-t, egy DisplayPortot és egy Ethernet csatlakozót kapunk. A jobb oldalon egy vékony nyílás mögött találjuk a slot-in rendszerű optikai meghajtót, a másik oldalon pedig egy kártyaolvasó és egy SIM foglalat van – az utóbbi a mi gépünkben felesleges kiegészítő, hiszen hiányzott belőle a 3G-s modem.

3500 AMD Llano

INTEGRÁLT VGA IZOMPÓLÓBAN

Nemrég még a flash játékok és a Farmville voltak csak toleránsak az integrált VGA-kal, azonban az AMD új APU-ján még a Deus Ex is vígan elfut HD-ben. Persze mint minden az életben, ez sincs ingyen.

Ha egy-két évvel ezelőtt egy játékos meghallotta az integrált VGA kifejezést, máris tudta, hogy itt bizony játékról szó sem lehet. Egészen a nyár közepén megjelent AMD Llano központi egységekig nem volt különösebben figyelemreméltó integrált GPU, amin újabb játékok is elfutottak volna élvezhető minőségben és sebességgel. Az Intel Sandy Bridge CPU-iban ugyan már komoly előrelépés volt az Intel HD Graphics 3000, de a DX10-es egységeknek még az 1-3 évvel ezelőtti játékok is képesek kellemetlen perceket okozni 720p-s felbontásban.

Az AMD már évek óta hitegeti a felhasználókat, hogy majd ő lesz az, aki elkészíti a tökéletes központi egységet, ahol a processzor végre összeköltözik a videochippel, és együtt képesek lesznek mindenre. Ez végre megtörtént, és bizonyos értelemben véve az AMD tartotta is a szavát, hiszen az A8-3850-es APU (Accelerated Processing Unit) méréseinkben is bizonyította, hogy nem válogat: legyen szó akár a Battlefield: BC 2-ről, a Dirt 3-ról vagy a legújabb Deus Exről, garantált a 30 fps-es sebesség. Sajnos azonban az éremnek van egy másik oldala is, ami már korántsem ennyire fényes.

KIS KOMPROMISSZUMKÉSZSÉG KELL UGYAN, DE A LLANO ARCHITEKTÚRA SOKAT JAVÍT AZ ALAPLAPRA INTEGRÁLT PC-K ROSSZ HÍRNEVÉN

OLCSÓ PLATFORM DRÁGA ÉPÍTŐELEMEKKEL

Az új Llano kódnevű AMD platform egy teljesen új fejlesztés, így a processzorral egybeintegrált GPU teljesen új tokozást igényelt. Az AMD itt az FM1 foglalatot használja – ez pedig semmilyen más tokozással nem kompatibilis. Új chipkészletek is készültek A75 és A55 jelöléssel, az azonban jó hír, hogy az AM2/AM3-as hűtők itt is használhatók.

A központi egység egyetlen lapkára került, amit 32 nm-rel gyártanak, így tartható a 25-100 Watt közötti maximális fogyasztás. Az AMD mérnökeinek éppen elég fejtörést okozott a CPU és a GPU egy lapkára ültetése, ezért a processzor felépítésével nem sok idejük maradt foglalkozni. Ennek eredményeként az A szériás APU-k igazából a már jól ismert, belépőszintű Athlon II családra épülnek, és csak apróráncfelvarrást eszközöltek a fejlesztésnél. A GPU sem kapott alapjaiban új, ismeretlen mikroarchitektúrát – a Radeon HD6550D az Evergreen széria 32 nm-en integrált változata, vagyis a DirectX 11-es Radeon HD5500-as kártyákhoz hasonlítható a teljesítménye.

A tervezés során hamar világossá vált, hogy bizony rettentően szűk keresztmetszet lesz a rendszermemória, hiszen ezt használja fedélzeti memóriaként a GPU is. Éppen ezért az integrált, 2 csatornás DDR3 vezérlő immáron az effektív 1866 MHz-es modulokat is kezeli, de persze azért a legolcsóbb DDR3-1333-mal is elmegy. A processzorok a magok számának függvényében A8/A6/A4-es jelzést kaptak (4, 3, 2 mag), illetve ennek megfelelően a GPU is egyre gyengébb, ahogy haladunk lefelé a sorban. Az órajelek viszonylag magasak, hiszen akár 2,9 GHz-en is járhatnak a CPU magok, a leggyorsabb, HD6550D-s GPU pedig 600 MHz-en dolgozza fel a pixeleket. Mivel Athlon II alapokról beszélünk, L3 cache nem került a CPU-ba (erre hely sem lett volna), azonban a Turbo Core technológia aktív. A HD6550D GPU 400 shaderrel, 20 textúrázóval és 8 RoP egységgel dolgozik, és kapott UVD3-as video feldolgozó modult is, így kb. egy HD5570/HD6570-es videokártyának felel meg.

ERRE KÉPES MA EGY INTEGRÁLT PC

A teszthez összeválogattunk néhány újabb játékot, amiket természetesen kegyelmet nem ismerve azonnal DX11-es módba kapcsoltunk, magas részletességgel és 720p-s felbontással. Az alap egy ASUS F1A75-V Pro lap volt, aminek nincsen szégyenkezni valója így 2011-ben: USB 3.0, rengeteg SATA6G, jó felépítés, UEFI grafikus BIOS és rengeteg ASUS extra szolgáltatás.

A PC erejét mérő teszteknél nem estünk hanyatt: azt kaptuk, amit az Athlon II X4-es gépeknél már láthattunk. A játékok már annál izgalmasabbak voltak: a Dirt 3 gyönyörűen futott, a Deus Ex-szel sem volt bajunk, és itt már bizony a Crysis és a Battlefield: BC 2 is játszható eredményeket hoztak. A platform ezen részét tekintve tökéletesen elégedettek vagyunk, ám meg kell említenünk, hogy ehhez DDR3-1866-os modulokat használtunk. Amint visszaváltottunk DDR3-1333-as sebességre, a játékok mind belassultak nagyjából 10-20%-ot.

Llano-t venni 2011 végén nem öngyilkosság és zsákutca, egy ilyen PC integrált VGA-val jó teljesítményt nyújt még a legújabb játékok alatt is, jövőre pedig érkeznek az új, FM1 foglalattal kompatibilis CPU-k immáron Bulldozer alapokra építve. Ami biztos: Radeon HD6670/GeForce GTS 450 alatt videokártyát már nem érdemes venni, a Llano platformnak pedig nehéz a dolga, hiszen nyakunkon az AM3+-os Bulldozer, ami CPU és platform szinten, sebességben és kompatibilitásban is jobb nála.

Az alaplapgyártók ma már a külcsínre is figyelnek, nemcsak a funkcionalitásra

ASUS F1A75-V PRO alaplap AMD A8-3850 APU

Bruttó ár	29 500 Ft (alaplap) + 37 400 Ft (APU)
Chipkészlet, APU	AMD A75, A8-3850
Alaplapi helyek	1 PCIe×16, 1 PCIe×4, 2 PCIe×1, 3 PCI, 4 DDR3-1866
Csatlakozók	7 SATA 6G + 1 eSATA, 6 USB 3.0 + 10 USB 2.0, DisplayPort, HDMI, DVI, D-SUB
3DMark 11 Entry/ Performance	1708/1041 pont
PCMark 7 x64	3321 pont
PCMark 7 x64 Comp.	2644 pont
Crysis 720p, HQ	27,9 fps
Resident Evil 5 720p, HQ	42,1 fps
Mafia 2 720p, HQ	28,7 fps
CineBench 11.5 CPU	3,46 pont
Battlefield: BC2 720p HQ	30,7 fps
Dirt 3 720p HQ	45,1 fps
Deus Ex: HR 720p, HQ	29,9 fps

Teszt konfiguráció: 2× 2GB ADATA DDR3-1866 RAM, OCZ Vertex 2 SSD, Chieftec 550W, Windows 7 x64

SAPPHIRE RADEON HD6950 1GB

Nem mai GPU a 40 nm-es AMD Cayman, de az árcsökkentésnek és a memória-nyirbálásnak hála, ma az egyik legjobb választás a piacon.

A HD6950-es Radeon eredetileg a felsőkategória belépőmodellje volt 2 GB-nyi fedélzeti memóriával, ám az NVIDIA GTX 560 és 560 Ti megérkeztével az AMD-nek gyorsan reagálnia kellett. Az eredmény egy igazán erős GPU, amihez 1 GB, magasan órajelezett fedélzeti memória kapcsolódik.

9.1

Eszköz
VGA-kártya
Info
sapphiretech.com
Ár
kb. 60 000 Ft

A fizikai méreteit tekintve meglehetősen nagy kártya teljesítményben nem igazán érezte meg a karcsúsítást, ami nagyon jó hír, hiszen így képes a GeForce GTX 560 Ti-t a legtöbb tesztben maga mögé utasítani. Ezzel a VGA-val természetesen nem akadály bármelyik játékot Full HD felbontásba kapcsolni, minden csúszkát maximumra húzni, és még akár a képjavító eljárásokat is aktiválni. A kártya ereje akkor fogy el, ha esetleg többmonitoros EyeFinity-t, vagy Full HD-nál nagyobb felbontást várunk el tőle 30 fps-sel. Ilyenkor már nagyon érezhető a megcsonkított fedélzeti memória, ám szerencsére ezt viszonylag kevés felhasználó fogja megtapasztalni. Tesztünkhöz egy Sapphire Radeon HD6950-et használtunk, ami egy az egyben a referencia felépítést követi, vagyis még a hűtése is az AMD eredeti (terhelésnél kissé hangos) megoldása. Az 1408 shaderrel, 88 textúrázóval és 32 RoP modullal dolgozó GPU, valamint az effektív 5 GHz-en hajtott GDDR5 memória elegendő ahhoz, hogy mindent maximumra csavarva is 67,2 FPS-sel futtassa a Battlefield: BC2-őt, a Unigine Heaven is 30 fps felett pörög, és a Mafia II-nél is megkapjuk a keményvonalas játékosok álmát: a kereken 60 fps-es sebességet. Egyetlen kártya létezik, ami útját állja a HD6950 1 GB-nak, és ez pedig a GeForce GTX560 Ti. Ha rászánjuk az időt, találhatunk a piacon gyárilag tuningolt 560 Ti-t, ami egyes játékokban akár már meg is előzheti a HD6950-et.

A tesztelt kártyára szerelt hűtőventilátor süvítéseterhelés mellett azért alig-alig maradt a tűrhető kategórián belül

LG OPTIMUS 3D P920

Régi nóta, hogy a mobiltelefonok egy idő után majd felváltják a kézi konzolokat. Ez mostanában kezd igazán valóra válni, köszönhetően az egyre erősebb okostelefonoknak. Egy dolog hiányzott már csak: a 3D. Eddig.

Mivel a tavalyi év amúgy is a 3D őrületében telt, már csak idő kérdése volt, hogy mikor bukkan fel a nemzetközi piacon is egy „rendes" 3D-s okostelefon. A versenyt az LG nyerte az Optimus 3D-vel, amely több szempontból is térhatású: egyrészt egy parallax barrier technológiát használó kijelzőt kapott, amely szemüveg nélkül is térbeli látványt nyújt (épp úgy, mint a Nintendo 3DS), másrészt a hátoldalon egy két 5 Mpixeles modulból álló sztereo fényképezőgépet is találunk, amivel pedig térhatású fotókat és filmeket lehet rögzíteni. A 3D-hez megfelelően erős hardverre is szükség van, erről itt az NVIDIA Tegra 2 gondoskodik, amely egyébként a játékok esetében is fontos szerepet tölt be.

8.5

Eszköz
Mobiltelefon
Info
lg.hu
Ár
kb. 75 000 Ft

A készülék viszonylag vastagra sikeredett, cserébe a kijelzője 4,3"-os és 800×480 pixel felbontású. Képminősége rendben van, ha viszont 3D-s üzemmódra kapcsoljuk, akkor érezhetően csökken a felbontás (ez a parallax barrier rendszer hátránya, aminek köszönhetően csak 400×480 pixeles képet kapunk). Teljesítményét tekintve a Tegra 2-vel elégedettek voltunk, mindenféle hiba és lassúság nélkül nézegethettünk 3D-s képeket, vehettünk fel 720p-s felbontásban térbeli filmet (a mobil 2D-ben 1080p-t is tud) és szórakozhattunk az LG által melléklet játékokkal. Sajnos a telefonnal alapban csak pár játék érkezik, ezek között van viszont szimulátor, FPS és kalandjáték is. A játékélmény egyébként nem rossz, a 3D mindenképpen hasznos, de jobb lenne, ha több lenne az elérhető tartalom. Ezen az ígéretek szerint hamarosan érkező 3D Game Converter segíthet majd, amely az OpenGL-alapú 2D-s játékokat tudja majd 3D-re átszámolni.

A hátlapra szerelt kamerapárral lehetőség nyílik 3D-s képek rögzítésére is

Ilyen lesz a Windows 8 Metro felülete – legalábbis a táblagépeken. Az irányításhoz érintőképernyő és az ujjunk ajánlott, de végszükségben az egér is megteszi.

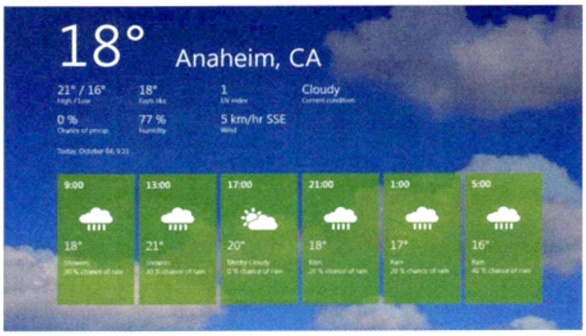
Behoznák a lemaradást

WINDOWS 8 – JÖVŐRE MÁR EZT HASZNÁLOD?

A Vistával elkövetett baki után igazi felüdülést jelentett a Windows 7: hardverigénye a körülményekhez képest alacsony lett, sebessége is elfogadható volt. A következő évek azonban a táblagépekről szólnak majd, és ezen a területen a Microsoft egyelőre erős lemaradásban van.

Ha a Microsoftton múlik, akkor a Windows 8 lesz a 2012-es év egyik legjobban várt újdonsága. Az biztos, hogy a marketingben nincs hiány: a 2011-es januári CES óta, amikor Steve Ballmer elárulta, hogy a következő Windows már ARM processzorokon is futni fog, folyamatosan csepegtetik az információkat, szivárogtatnak ki screenshotokat és tesznek fel részleteket a várható funkciókról a fejlesztői blogokra. A legnagyobb dobás azonban a szeptember közepén, Anaheimben tartott BUILD konferencia volt, ahol egyrészt a résztvevők mindegyikének egy-egy Samsung Series 7 táblagépet osztottak ki (ezt ráadásul a fejlesztők meg is tarthatták), másrészt a nagyközönség számára is hozzáférhetővé tették a Windows 7 Developer Preview-t.

Tipikus képviselője az új Metro stílusú alkalmazásoknak a Weather, amely asztali gépen elég bumfordi, de kisebb (7-10 colos) kijelzőn már egész jól néz ki.

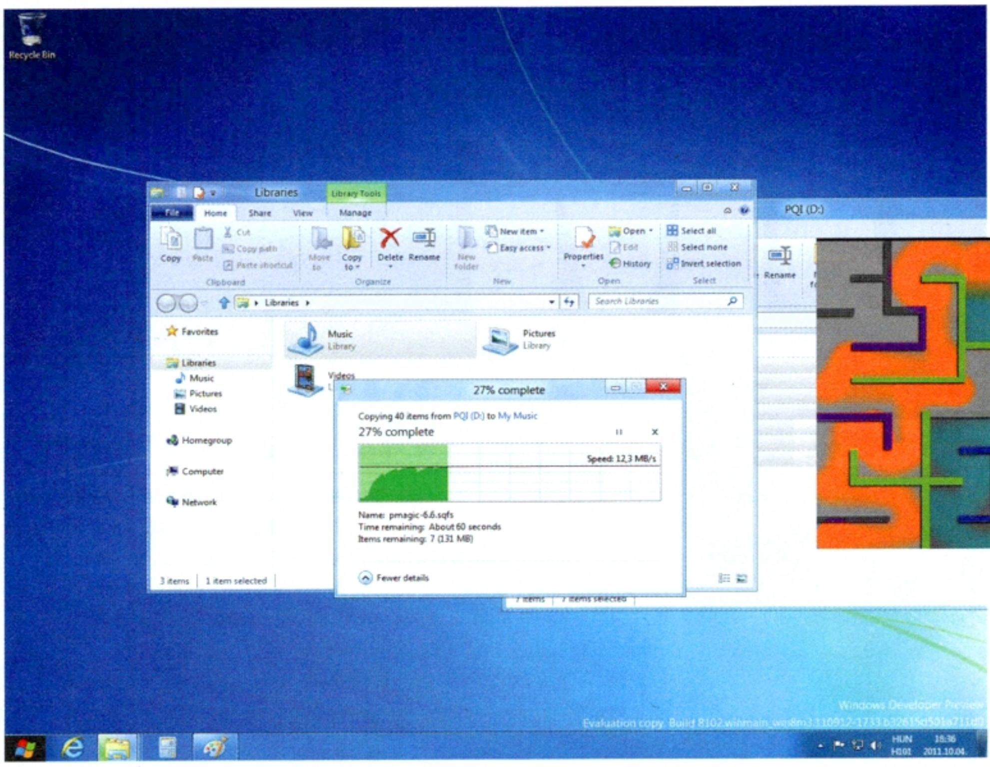


Ez annyit jelent, hogy nemcsak a szerencsés, és a Windows 8 fejlesztői változatával felszerelt táblagéppel ellátott fejlesztők, de bárki, így mi is megnézhetjük azt, hogy miként képzeli el a Microsoft következő operációs rendszerének kinézetét és működését. Ez azért is érdekes, mert most többről van szó, mint a felhasználói felület egyszerű csiszolgatásáról vagy a kernel optimalizálásáról: a „8" legalább olyan forradalmi változást jelent a Windowsok történetében, mint jelentett régen a Windows 95.

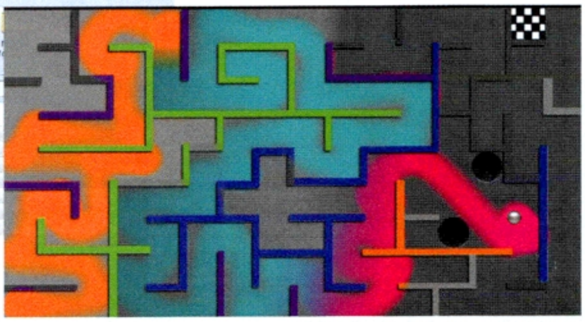
Aki szeretné saját maga is tesztelni az új rendszert, az látogasson el a dev.windows.com oldalra, kattintson a Download the Windows Developer Preview felirat alatti Get Started linkre, és válasszon a három letöltési lehetőség közül. A legnagyobb csomag az, amit a BUILD konferencia résztvevői is megkaptak, ám ezt csak akkor érdemes kipróbálni, ha nemcsak az OS-re vagyunk kíváncsiak, hanem a fejlesztői eszközökre is. Amennyiben ezek annyira nem hoznak lázba, akkor inkább maradjunk a 64 vagy a 32 bites sima verziónál, amelyek között annyi a különbség, hogy az utóbbi már 1 GB-nyi RAM-mal rendelkező gépekre is telepíthető. A telepítéshez a letöltött ISO fájlból írhatunk DVD-t is, de vigyázzunk, mert a 64 bites változatok esetében DVD9-re van szükség. Ha nem akarunk lemezt pocsékolni, akkor a Windows 7-hez tartozó Windows 7 USB/DVD Download Toollal készíthetünk telepítő-USB kulcsot is.

Nem igazán érdemes viszont meglévő, sokat használt gépünkre telepíteni a Windows 8-at. Ha mégis így szeretnénk kipróbálni, akkor vagy dual-bootos rendszerként, vagy egy dedikált merevlemezre húzzuk fel az új Windowst – ne feledjük, hogy itt nem egy RC1 állapotú rendszerről van szó, még csak nem is béta, hanem egy Preview, azaz előzetes, amelyből rengeteg olyan funkció hiányzik, ami a jövőre megjelenő végső változatban már benne lesz.

A telepítés maga viszonylag unalmas, igazából csak grafikájában különbözik a Windows 7-nél már tapasztalt folyamatból. Ezek a grafikai különbségek azonban fontosak, mert itt találkozunk először azzal a Metro nevű kezelői felülettel, amit a Microsoft először a



A Metro felület alatt ott lapul a hagyományos asztal is, ám a régi Start menü egyelőre eltűnt. Az Intéző viszont megváltozott, és a fájlművelettek ablaka is sokkal okosabb lett.



A Windows 8 Developer Preview egész sok apró játékkal érkezik – ez a labirintusos program például a táblagép döntögetésével (is) irányítható, hasonlóan sok mobilos szoftverhez.

Windows Phone 7-ben próbált ki, és amelynek segítségével a Windows 8 nemcsak PC-n, de végre táblagépeken is jól használható lesz. Érthető ez az igyekezet, ha felidézzük, hogy jelenleg a PC-k, notebookok és netbookok eladásai a legjobb esetben is csak enyhén növekvő tendenciákat mutatnak – ellentétben a táblagépekkel, amelyekre a 2010-2015 közötti periódusra például 900(!) százalékos növekedést jósolnak egyes kutatók. Ezeknek az adatoknak egyelőre a Microsoft még nem örülhet, ugyanis pont ez az a piac, ahol minden próbálkozása ellenére sem tud igazán labdába rúgni: a Windows 7-tel szerelt táblagépek, bár jelen vannak, a réspiacokat leszámítva nem igazán használják őket a magas hardverigény és az egérre-billentyűzetre optimalizált kezelőfelület miatt.

Éppen ez utóbbi az, amin a Metro változtat: a csúszkák, gombok és a kezelésre szolgáló többi eszköz is olyan, amit ujjunkkal is kezelhetünk. Sőt, ha őszinték akarunk lenni, csak ujjal érdemes, tehát akinek windowsos táblagépe, tabletPC-je vagy érintőképernyős all in one gépe van, az tényleg kipróbálhatja a következő Windows használatát. Sajnos érintőképernyő nélkül már nem ilyen vidám a helyzet, a Metro UI ugyanis egérrel elég kényelmetlen, rengeteget kell mozogni és kattintgatni – szerencsére a felszín alatt azért ott vár minket a régi Windows felület is.

WINDOWS 8 – KAPU AZ XBOX LIVE-RA?

Egyelőre nem sokat tudni arról, hogy pontosan milyen újítások várják a játékosokat – az biztos, hogy a táblagépek esetében a különféle mozgás- és helyzetérzékelő szenzorok jeleit már képes lesz felhasználni a rendszer az irányításhoz. A teljesítmény vonatkozásában a Developer Preview alapján nehéz nyilatkozni, de az mindenesetre megnyugtató, hogy a jelenlegi meghajtóprogramok jó része kérdés nélkül települ a Win 8-ra, tehát a különféle hardvergyártóknak nem kell mindent az alapoktól kezdve újraírniuk.

Ennél jóval érdekesebbek azonban azok a hírek, amelyek szerint a Windows 8 támogatni fogja az Xbox Live-ot – azaz végre az 360-at és a PC-t használók közvetlenül is megmérkőzhetnek egymással.

ASZTALI PC-S SZEMPONTBÓL EGYELŐRE NEM SOKAT LÁTNI A MICROSOFT ÚJ OPERÁCIÓS RENDSZERÉNEK ELŐNYEIBŐL – SZERENCSÉRE MESSZE MÉG A MEGJELENÉSI DÁTUM

Egyelőre azonban maradjunk a telepítésnél, ahol a szokott adatokat kell megadnunk – újdonság viszont a Live ID-vel való bejelentkezés. Ez annyit jelent, hogy felhasználói fiókunkként nemcsak helyi fiókot adhatunk meg, hanem egy Live fiókot is – ha ezt tesszük, akkor például más Windows 8-as gépen ugyanezzel a fiókkal bejelentkezve egy sor beállítás, fájl és egyéb adat szinkronizálódhat, tehát többé-kevésbé mindig ugyanazzal a környezettel dolgozhatunk majd.

Ha a telepítés kész, az első, amit látni fogunk, a Start menü új formája. Akinek Windows Phone 7 platformra épülő telefonja van, annak már ismerősek lesznek az úgynevezett csempék, amelyek egyfajta minialkalmazásként, widgetként működnek – ha rájuk kattintunk, elindul az alkalmazás, de alapállapotukban is képesek változó információk megmutatására. Így például az Időjárás-csempe mindig a helyi időjárást mutatja (amennyiben engedélyeztük, akkor például IP címünk alapján kiderítheti, hogy éppen hol tartózkodunk), de ha rákattintunk, akkor elindul a rendes program is. Ez, és a többi hasonló kinézetű alkalmazás az úgynevezett Metro-stílusú alkalmazások közé tartozik – ezek azok, amelyeket táblagépekre optimalizáltak. Ezek közül a Developer Preview-ban több apró játék is megtalálható, így van például egy egyszerű ládatologató program vagy sakk. Megmarad azonban a hagyományos Windows felület is, amelyet a Developer Previewban akkor láthatunk, ha egy nem Metro stílusú programot indítunk el (vagy megnyomjuk a Win+P-t, esetleg a Desktop nevű csempére kattintunk). Érdekes kettős életet él az Internet Explorer 10 – ezt, ha a Metro Start menüből indítjuk, akkor a metrós felületet kapjuk, a hagyományos ikonról indulva azonban a megszokott felület várja a felhasználót.

Aki a hagyományos Start menüt keresné, az csalódni fog: a Developer Preview-ban csak a Metro stílusú változatát érjük el, ami elég kényelmetlen, ha nincs érintőképernyőnk. Amennyiben szeretnénk valamennyi telepített szoftverünket látni, akkor egérrel kattintsunk a képernyő bal alsó sarkába, kattintsunk a Search ikonra, és válasszuk az Apps kategóriát. Remélhetőleg a végleges Windows 8-ban az asztali gépeknél már nem kell ezt az utat végigjárnunk – sőt, ezeknél alapértelmezésben is a standard felület jelenik majd meg. Érdekes kérdés, hogy mi történik majd az olyan masinákkal, amelyek táblagépként és notebookként is működhetnek (pl. ASUS Transformer) – a legszebb az lenne, ha az OS magától váltana a két kinézet között.

Vannak azért újdonságok a hagyományos felületen is, ezek közül a leglátványosabb az Intéző menüjének lecserélése. Az új kinézet olyan, mint az Office 2007-ben bemutatkozott szalagos menürendszeré, ami ujjal is kezelhető, viszont kicsit több helyet foglal a képernyőből – szerencsére használaton kívül össze is lehet csukni.

Végül, de nem utolsó sorban fontos komponens lesz a Store – az az alkalmazásbolt, ahonnan a Windows 8-ra készülő szoftvereket is letölthetjük majd. Itt a többi hasonló megoldásnak megfelelően lesz játékkategória is.

ÁLOMPC

GURU

BRUTÁLIS ŐSZI GÉPESŐ

Ahogy már a múlt hónapban megfogadtuk, letörjük az árakat: na nem úgy, mint a multik, akik csak porhintenek, aztán valami vackot sóznak ránk, hanem okosan válogatva a PC-s alkatrészeket, hogy ti már akár 100 000 Ft magasságában is olyan gépet tehessetek az asztalotokra (vagy éppen alá), ami nem menekül a kékhalálba, ha telepítitek rá a Battlefield 3-at, és megkívánjátok a HQ részletességet.

BASIC

A Basic alapgépnél fogyókúrán vannak a hardverek, de csak éppen annyira, hogy az még ne legyen túl fájdalmas. Az olcsó, de jó konfiguráció kulcsa, hogy hagyjunk teret a foltozásnak, de azért ne ábránduljunk ki a PC-ből, ha bekapcsoljuk. Erre itt esélyünk sincsen: a legfejlettebb alaplap, 3,4 GHz-es gamer CPU, GeForce GTX 550 Ti OC videokártya, gyors HDD és elég RAM. A fejlesztés is jól behatárolható: jövőre Bulldozer CPU, később erősebb VGA és még RAM.

Alaplap	Gigabyte GA-970A-D3	22 000 Ft
Processzor	AMD Phenom II X2 565	21 700 Ft
CPU-hűtő	Gyári	
Memória	2× Kingston 2 GB DDR3-1333MHz	7 000 Ft
Videokártya	Gigabyte N550OC-1GI	31 600 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm (WD10EALX)	14 000 Ft
SSD	-	
Optikai egység	Samsung SH-D163B	3 600 Ft
Ház	Gigabyte GZ-PB Fekete 420W	10 500 Ft
Táp	-	
Összesen		110 400 Ft

GAMER

200 ezer forint a legtöbb játékosnak az a maximum, amit el tud költeni egy számítógépre, méghozzá egy olyanra, amivel szemben elvárható, hogy teljesít. A kompromisszumot itt már el lehet felejteni, de azért a luxus hardverek, mint az SSD vagy a prémium ház még egy csoporttal feljebb vannak. Ez a gép nagyon gyors, talán már csak egy SSD hiányzik belőle.

Alaplap	ASROCK P67 Pro3 B3	24 000 Ft
Processzor	INTEL Core i5-2400	41 000 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Alpine 11 Pro Rev. 2	2 400 Ft
Memória	2× Kingston 4 GB DDR3-1333MHz	13 600 Ft
Videokártya	Zotac GeForce GTX 560 Ti OC (ZT-50303-10M)	57 000 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm (WD10EALX)	14 000 Ft
SSD	-	
Optikai egység	Samsung SH-D163B	3 600 Ft
Ház	Gigabyte Luxo X140	7 700 Ft
Táp	Raptoxx Professional RT-500W	12 000 Ft
Összesen		175 300 Ft

ULTRA

Élmény ilyen gépet összeállítani, de semmivel sem egyszerűbb a dolgunk, mint a másik két PC esetében. Pénz van, ez nem is kérdés, de az agyatlan pénzköltést hagyjuk meg inkább az esti bulikra. A 300 ezer forint alá becsúsztatott csúcsPC jól átgondolt, profi alkatrészekből építkezik és mindig a lehető legújabb technológiákat sorakoztatja fel.

Alaplap	ASUS P8P67 LE	24 000 Ft
Processzor	Intel Core i5-2500K	50 000 Ft
CPU-hűtő	Scythe Mugen 2 Rev.B.	12 400 Ft
Memória	2× Kingston 4 GB HyperX Blu DDR3-1600	15 000 Ft
Videokártya	eVGA GeForce GTX 570	80 000 Ft
Merevlemez	WD Caviar Green 2 TB (WD20EARX)	16 600 Ft
SSD	OCZ Vertex 3 120GB	64 000 Ft
Optikai egység	Samsung SH-D163B	3 600 Ft
Ház	Thermaltake VM600M1W2Z Dokker BlacX	14 800 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 V2	19 000 Ft
Összesen		299 400 Ft

SSD

Nem is kérdés, hogy az SSD leváltja a hagyományos merevlemezt. Persze az az idő még elég hosszú, amit türelmesen végig kell várnunk, hallgatva a jól megszokott HDD kerregést, de jó hír, hogy őszre egy újabb generáció érkezik az SSD-k piacán, ami mindenképpen jó hatással lesz az árakra. Aki addig is szeretné megízlelni, milyen az élet örök turbóval, válasszon egy OCZ Vertex 3-at, ami ugyan nem a legolcsóbb, de SATA6G-s és az új SandForce vezérlőchippel egyszerűen megállíthatatlan.

OCZ
Vertex 3, 60 GB

34 990 Ft

ALTERNATÍVA Samsung 830 128 GB 53 600 Ft

VGA

Az AMD és az NVIDIA megállapodtak, idén inkább lazítanak és már nem hoznak ki új GPU-kat, de azért addig is a piacon lévő kártyákkal vívják örök harcukat. Az aktuális kedvenc a GeForce GTX 550 Ti, ami 30 ezer forintért egészen jó teljesítményt ad, de ne feledjük a GTX 560 Ti-t sem, ami ugyancsak jó vétel a felsőbb régióban. Mi most egy igazán olcsó DX11-es modellt ajánlunk, amivel neki lehet vágni a friss játékoknak 720p-s felbontásban, alternatívaként pedig a GTX 560 Ti-t, ami személyes kedvencünk.

SAPPHIRE
HD6670
1 GB GDDR5

22 900 Ft

ALTERNATÍVA Zotac GF GTX 560 Ti OC 56 990 Ft

MONITOR

A múlt hónapban a Dell U23-asát ajánlottuk, most nézzünk egyet az alsóbb és egyet a felsőbb régióból. Gyengébb videokártyához nem érdemes Full HD monitort venni, mert nem fogjuk tudni natív felbontásban élvezetes sebességgel futtatni a játékokat. Na persze nem kell visszasüllyedni a 17/19-es érába: a BenQ G2200W 22 colos, TN+ paneles monitor alapfelszereltséggel, 1680x1050-es felbontással, és ami talán a legfontosabb, DVI bemenettel. Akinek ennél több pénze van monitorra, annak egy belépőszintű, de jó, 27 colos monitort ajánlunk, hiszen a végén itt is csak az érvényes, mint az élet megannyi területén: minél nagyobb, annál jobb.

BENQ
G2200W

35 500 Ft

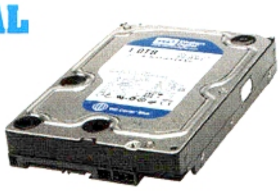
ALTERNATÍVA ASUS VE276Q 94 600 Ft

MEREVLEMEZ

Fő a változatosság: a múlt hónapban egy Green, 5400 rpm-es fordulatszámú WD merevlemezt ajánlottunk, ezért most inkább a másik oldalról közelítjük meg a HDD választást. A Western Digital középkategóriás Blue sorozatába csúszott egy kis hiba: a WD10EALX típusjelzésű merevlemez SATA6G csatlakozást és 32 MB gyorsítótárat kapott, a tányér pedig 7200 rpm-mel pörög. Ez a kombináció „véletlenül" kis híján olyan gyors lett, mint az abszolút csúcskategóriás Black széria, ám az ár megmaradt a Blue szinten. Nem is kérdéses, hogy HDD-alapú gépbe ilyen kell, legyen a rendszertároló.

WESTERN DIGITAL
Caviar Blue 1 TB
7200rpm

14 000 Ft



ALTERNATÍVA WD Caviar Green 2 TB 16 600 Ft

ALAPLAP

Intel vonalon a P67 még jó darabig ajánlott vétel lesz, bár az egyre erősebb Intel HD Graphics CPU-ba integrált GPU-val a hajszálnyit olcsóbb H67 is tökéletes választás. Most azonban nézzük meg az AMD Bulldozer processzorhoz szabott új AMD chipkészletet, a 900-as szériát. Az egyik belépő kategória itt a 970-es, amire a Gigabyte egy nagyon-nagyon jó alaplapot épített 970A-D3 jelzéssel. Semmi flancolás, semmi sallang, csak ami minden PC-s a gépében akar tudni: sok SATA6G, USB 3.0, szellős elrendezés és jó gyári extrák – ja és a legfontosabb, piszok jó ár.

GIGABYTE
GA-970A-D3

22 000 Ft

ALTERNATÍVA ASUS P8P67 LE 24 000 Ft

PROCESSZOR

Ha alaplapból AMD-set választottunk, processzorból legyen Intel. Természetesen nem is kérdéses, hogy LGA1155-öt kell választani, a többi Intel platform már vagy a végét járja (az LGA1366, az LGA1156 és az LGA775), vagy még el sem kezdődött (LGA2011). Nem is baj, az ütemterv alapján biztosan tudhatjuk, hogy még évekig érkeznek új processzorok erre a platformra, ráadásul már egy olcsó lapon is minden szolgáltatást megkapunk, amire szükségünk lehet. Az egyik legjobb választás még mindig a kezdetektől piacon lévő Intel Core i5-2500k, ami nagyon gyors, tuningolható, nem fogyaszt sokat és még éppen megfizethető.

INTEL
Core i5-2500K

50 000 Ft

ALTERNATÍVA AMD Phenom II X2 565 21 700 Ft

AZ IDŐ NÉMA SVÉD ŐRE

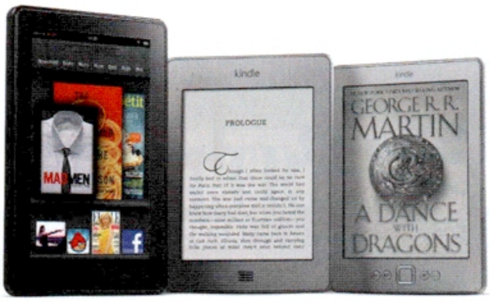
MuteWatch

Talán kevésbé látványos módon, de az okostelefonok mellett igencsak felfutóban van az „okos karórák" iránti kereslet is. Érdekes módon a gyártók között hiába keressük a mobilpiacon megszokott neveket, pedig a két vonal közötti szinergiák kiaknázása kézenfekvőnek tűnik. Itt viszont a Samsunggal, a HTC-vel, vagy az Apple-lel ellentétben olyan piaci szereplők dominálnak, mint a Nooka, a TokyoWatch, vagy a termékével éppen jelen írásunk tárgyát képező MuteWatch.

No de mitől is „okos" a NémaÓra? Nos, nem attól, mint a konkurencia: nem képes térbeli megjelenítésre (mint a TokyoWatch Kisai 3D) és nem is patentoltan célszerűtlen, de legalább bizarr a kijelzője, mint a Nooka Zub Zayunak (sic!). Nem, a MuteWatch leginkább úgy néz ki, mint egy különösen félresikerült 80-as évekbeli metálos karperec, sőt a „felülső" részén tulajdonképpen semmi sincs a full-szintetikus vázon kívül. Az érdekességek a csukló alatt rejtező panelre koncentrálódnak, ahol láthatatlan (értsd: szinte észrevehetetlenül a csuklópánt anyagába simuló) LED-ek mellett egy ambient fényérzékelő, sőt, egy érintésérzékeny vezérlőfelület is megbúvik csendesen. Apropó, csendesség: a MuteWatchnak egyáltalán nem célja holmi hangoskodással felhívni magára a figyelmet, inkább finom rezgésekkel operál, amely, valljuk be őszintén, az integrált határidőnaplóval összehangolva tényleg nem mindennapi felhasználói élményt ígér. Azért akad némi negatívum is: az egyik a borsos ár (260 dollárért manapság már komoly Androidos okostelefonokat vesztegetnek), a másik pedig a tudat, hogy innen már csak néhány lépés, hogy a tanárunk/munkaadónk kötelező viseletté tegye a MuteWatch utódját, a Sokkoló Bilincset, amely aztán egyre növekvő áramütésekkel emlékeztet minket kötelességünk mielőbbi elvégzésére...

SELYEMSIMA SZÖRFÖLÉS

Amazon Silk

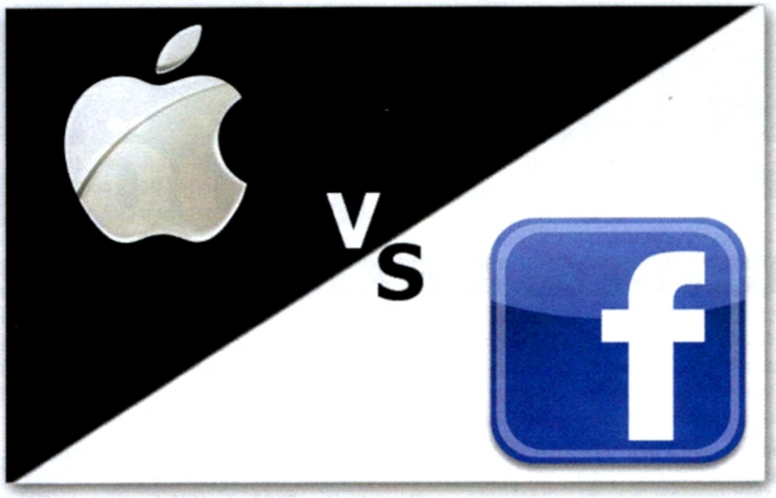


Elöljáróban mindjárt leszögeznénk, hogy habár a múlt hónapban is bővebben foglalkoztunk az Amazon egy aktuális portékájával (Kindle Fire táblagép), mégsem vagyunk a tengerentúli online óriás fizetett kereskedelmi ügynökei. Pusztán arról van szó, hogy most először látjuk a valódi esélyt arra, hogy valaki közel egyenlő esélyekkel szálljon szembe az Apple-lel és az Ő csodás iPadjével, hasonlóképp széleskörű felhasználói élményt (integrált hardver + szoftverplatform, alkalmazásbolt, zeneáruház és társai), mondhatni már-már „komplett és önálló mini tech-ökoszisztémát" ajánlva. Márpedig az Amazon jól láthatóan erre készül, aminek újabb biztos jele a végül 199 dolláros (!!!) áron piacra kerülő Kindle Fire technológiai szempontból talán legérdekesebb újítása, a Silk névre hallgató webböngésző, amely sárgolyóbisunk első „igazi", felhő-alapú browsere.

Mit is jelent mindez a gyakorlatban? Nos, „mindösszesze" annyit, hogy a Fire-ön futó böngésző a feladatok elvégzéséhez segítségül hívja az Amazon felhő platformjának (EC2) erőforrásait is, ezáltal jelentősen tehermentesítve a táblagép „inkább borjú, mintsem bika" ARM processzorát. A jobban értesültek erre valószínűleg azonnal közbevetik majd, hogy ezt a fajta weboldal-előrenderelést már réges-régen láthattuk a norvégek által fejlesztett Opera browser „Turbo Boost" funkciójában. Ami igaz is, azonban csak két „apró" kiegészítéssel. Először is a Silk lényegesen fejlettebb logikát használ a felhő-alapú és a lokális erőforrások közötti terhelés megosztásához. Másodszor az Opera piaci súlytalanságából kifolyólag nem igazán tudott mit kezdeni a hozzá befutó felhasználói adatokkal, ellenben az Amazonnal, amelynek a legfejlettebbnek számító adatbányász módszerekre és a megfelelő technológiai/pénzügyi háttérre támaszkodva lényegében mindene megvan ahhoz, hogy a lehető legtöbb virtuális zöldhasút „facsarja ki" a felhasználókból, akik még hálásak is lesznek ezért.

Ugyancsak ide kapcsolódó hír, hogy annak ellenére, hogy a Fire alapvetően egy Android-alapú táblagép lesz, egy váratlan, ámde zseniális lépéssel az Amazon lényegében függetlenítette magát az OS-t fejlesztő Google-től. Mindezt úgy érte el, hogy a kütyüre nem az Android legújabb, 3.x-es változatát telepíti, hanem egy erősen modifikált 2.x-et – ez lényegében az OS „forkolását" jelenti. Így egyrészt olyan funkciókat integrálhat a szoftverbe, amelyekkel a „normál" Android nem bír, másrészt olyan alkalmazásokat is kifejleszthet, amelyek kizárólag az ő táblagépén futnak, ezáltal tovább differenciálva magát az Androidos táblagép- gyártók „szürkébbik" felétől.

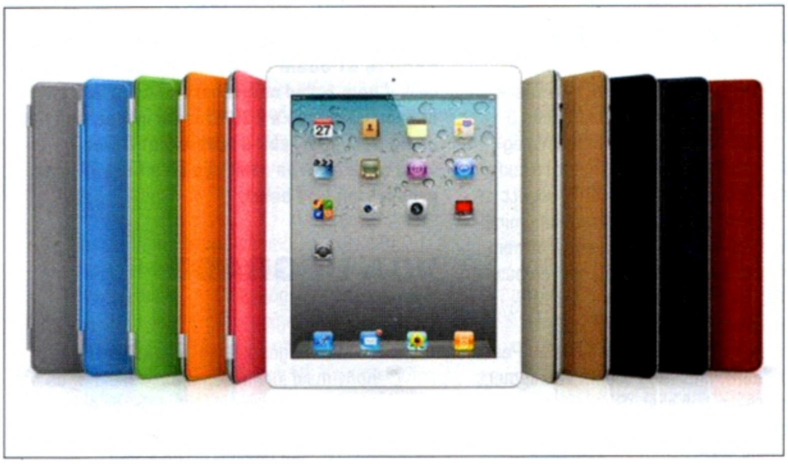
írta: Joshua



FACEBOOKTALANSÁG

Háború az Apple és Facebbok között

Rossz nyelvek szerint az Apple App Store iPadre optimalizált kínálatának tetemes része olyan alkalmazásokból áll össze, amelyekre semmi szükség nem volna, ha az iOS egy tisztességes (értsd: Flash támogatás és társai) webböngészővel is meg lenne pakolva. De nincs, így aztán egy mezei Facebook eléréshez is külön, általában fizetős szoftverre (Mypad, Friendly és társai) van szükség. Megunva ezt a korántsem idilli állapotot, a Facebook nemrégiben saját iOS-es alkalmazást fejlesztett ki – amelyet aztán mégsem dobott piacra. Az ok? Az Apple a Facebook alkalmazáson keresztül lebonyolított vásárlások értékének 30 (!!!) százalékára tartott volna igényt – ugyanúgy, ahogy azt a fölényével visszaélve a kis piaci szereplők kárára eddig is megtette/megteszi. A Facebook válasza? Inkább nem dobták piacra az alkalmazást, hanem a portáljuk HTML 5-alapú továbbfejlesztésére koncentrálnak, amely révén majd az Apple redukált képességű böngészőjével is lehet majd „arcoskodni".



➲ A por-, ütés- és vízálló fényképezőgépek mindig is a vadabb lelkületű nerdök kívánatos célpontjának számítottak – tömeges elterjedésüknek mindössze az az aprócska probléma szabott valamelyest gátat, hogy az árcédulájuk minimálisan is jó néhány tízezerrel mutatott többet „mezei" testvéreikénél. Nos, örömmel jelenthetjük, hogy a Kodak derék japánjai immár e lyukra is megtalálták a foltot, mégpedig egy Playfull névre keresztelt (alig 85 grammos), HD felbontású (720p) apróság formájában, amelyre impresszív kicsinysége ellenére is sikerült egy 2 colos LCD-t és HDMI csatlakozót gyömöszölni, és egy attraktív, 120 dolláros árcédulát ráaggatni – én mindenesetre lelki szemeimmel máris a medencés partifotók reneszánszának eljövetelét vizionálom.

➲ Úgy tűnik, a Samsung hányattatott sorsú táblagépe, a Galaxy Tab, az Apple minden mesterkedése ellenére is sikeresen halad a világuralomhoz vezető úton. Ennek egyik kicsiny, de felettébb érdekes állomását jelképezi az a hír, miszerint dél-koreai gyártói angliai képviselete a helyi „14 Bike Co"-val (nem, tényleg nincs benne „s") együttműködve hamarosan piacra dobja az első Samsung Galaxy márkájú kerékpárt! A rendkívül stílusos, természetesen ezüst-fekete-fehérben pompázó, szénszálas vázzal büszkélkedő biciklin többek közt egy lecsatolható Galaxy Tab-tartó is helyet kapott – na ilyen az, amikor valaki almább az Almánál... Ezek után már csak egy kérdés maradt nyitva: milyen termékkategóriában fogják árusítani? Talán a „Galaxy Tab kiegészítőkben"?

➲ Újabb szeg a szép reményekkel indult Nintendo 3DS koporsójába: nem elég, hogy a japánok kézikonzolja a durva árcsökkentések ellenére sem fogy igazán, a játékosok egy része ráadásul kifejezetten „rühelli" is az általa nyújtott térhatású látványt (aminek, elméletileg ugyebár a terméket eladó „killer feature"-nek kellene lennie). Egész pontosan a felhasználók 28 százaléka nyilatkozott úgy, hogy igazából jobban szeretné legfrissebb kütyüjét szemüveg nélküli 3D támogatás nélkül, míg 13 százalék egyenesen MINDIG kikapcsolja azt. Ehhez jön a fejfájásra és szédülésre panaszkodók 37 százalékos csoportja. A Nintendo számára legszomorúbb hír azonban valószínűleg az, hogy csak a játékosok 28 százaléka gondolja úgy, hogy a térhatás igazán hozzáadott valamit a játékélményhez, míg 56 százalékuk szerint a 3D egyáltalán nem illik egy kézikonzolhoz.

➲ Felszállt a világ első valódi repülő varázsszőnyege – már ha a Princeton Egyetem kutatói által kifejlesztett 4 inches műanyag, korlátozottan röpképes lapkát hajlandóak vagyunk annak tekinteni. A tudósok a varázsszőnyeget intenzív elektrizálással bírták felemelkedésre: miután a lapka megkapja a neki járó gondosan szabályozott töltést, apró „levegőzsebecskék" képződnek alatta. Mivel a haladáshoz szükség van a zsebecskékre, az eszköznek földközelben kell maradnia – ami összességében inkább teszi a „Vissza a Jövőbe 2-ben" látott Marty McFly féle repülő gördeszkához hasonlatossá, mintsem Aladdin varázsszőnyegéhez. A feltalálók mindenesetre máris a napenergia hajtotta változaton dolgoznak, ami terveik szerint valamikor a jövőben tényleg lehetővé teszi majd a gravitációt semmibe vevő száguldást.

hwmentoov@pcguru.hu

írta: Horváth Patrik

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

ÚJ TÁPEGYSÉG

Azzal szeretnék hozzád fordulni, hogy a minap raktunk be egy Sapphire HD6790-et a gépbe, és a szerelő mondta is, hogy le kéne cserélni a 400W-os FSP tápomat. Én egy FSP Hexa 500W, és egy Gigabyte SuperB 460W között gondolkodom. A te ötleted mi lenne (nagyjából ebben az árban)? Ehhez a konfigurációhoz kéne: AMD Athlon X4 635 2.9Ghz, ASUS M4A78LT-M LE, Sapphire Radeon HD6790, 2×2 Gb ram. Válaszodat előre is köszönöm.

TAMÁS

Én a szerelővel ellentétben nem vagyok olyan biztos abban, hogy az a 400W-os FSP tápegység nem lenne elegendő a gépedhez. Ennél többet fogyasztó masinát is el kéne, hogy vigyen, de ha mindenképpen a csere mellett döntesz, akkor én csak és kizárólag olyan tápot vennék meg ma már, amelyiken legalább két darab hattűs PCI-Express tápcsatlakozó van, illetve a kábelezése moduláris (amire nincs szükség, az egyszerűen lecsatlakoztatható az egységről). Amiket felsoroltál tápegységek, azok nagyjából a 10 ezer forintos kategóriában mozognak, így a körül a modularitást sajnos el kell felejteni, ettől függetlenül se a Gigabyte, se az FSP nem számít rossz vételnek. Jöhetnék a már-már kultikussá vált Corsair CX430-cal is, de az inkább 13 ezer forint körül mozog (és még szintén nem moduláris).

GÉPVÁSÁRLÁS

Számítógépet szeretnék vásárolni, amin a játékok is elég jól futnak. Egyik ismerősömtől kaptam is egy ajánlatot, de mivel a leveléből nem sokat értek, ezért fordulok hozzád. Szeretném kikérni a véleményed, arról, hogy az alábbi gép milyen lenne, és hogy mit változtatnál esetleg rajta:

- GigaByte GA-H67M-D2-B3 alaplap
- Intel Pentium G620 LGA1155 BOX cpu
- 4GB 1333MHz Kingmax DDRIII RAM
- 3,5" SATA3 1,5 TB WD 64MB HDD 15EARX
- Samsung SH-S222AB/BEBE sata dvd író fekete
- ATI HD5750 Sapphire 1GB DDR5 PCX vga kártya
- Modecom Ház 400W-os tápal

ATTILA

Alapvetően rendben van a gép, ugyanis a processzor passzol a videokártyához, bár utóbbi helyett inkább a HD6750-et kell majd keresned a boltok polcain (ez a HD5750 átnevezett változata, amely immáron passzol a HD6000-es termékpalettába, a HD5750-et már hivatalosan megszüntették). A Modecom ház egy nagyon olcsó kuckó, de szokták mondani, a gépet jó eséllyel csak egyszer kell összerakni. A benn lévő tápegység viszont már kérdéses, hogy melyik gyártótól érkezett, azt én biztos, hogy lecserélném valami megfizethető FSP/Gigabyte/Chieftec megoldásra a 8-10 ezer forintos kategóriából. Az alaplapon mindössze két memória foglalat van, ami nem gond, ha nem tervezed a 4 GB bővítését az elkövetkezendő két évben. Ha igen, akkor én inkább ajánlanám (szintén mATX méretben) a H67MA-USB3-B3-mat helyette, amin nem csak, hogy négy RAM szlot van, de még USB 3.0 csatlakozókat is találsz a hátulján.

LAPTOP VÁSÁRLÁS

Laptopot szeretnék tanulásra, netezésre és játékra. A cél az, hogy a Battlefield 3 akadásmentesen fusson rajta (lehetőleg ne alap grafikán). A keretem, amit rá tudok fordítani 150.000 és 200.000 Ft között mozog, de szeretnék minél olcsóbban minél jobb gépet venni. Operációs rendszer nem kell! Viszont, ami fontos, hogy legyen benne a Wifi, CD/DVD meghajtó, min. 500GB-os Winchester, 2-3 USB HUB, LED-es képernyő. És egy bolt is kéne (valahol Pest és környékén), ahol meg tudom venni, mert nem ismerek jó boltokat :S
Remélem érthető volt, amit írtam :) és nem túl bonyolult a kérésem/ kérdésem. Előre is köszönöm válaszod!

LACI

Ui: Jó a Guru csak így tovább srácok...

Szerencsére számos lehetőség közül választhatsz, ráadásul az esetek többségében valóban nem kell plusz pénzt fizetned az operációs rendszerért. Notebookoknál elsősorban a videokártya a kényes kérdés a játékok szempontjából, így igyekeztem olyan gépeket keresni Neked, amelyek jelenleg a középkategóriába tartoznak, hiszen ezek valóban beférnek (néha bőven) a 200 ezer forintos határ alá. Az Acer többségi tulajdonában lévő Packard Bell kínálja a legizgalmasabb vételt, hiszen az EasyNote F4085 most alig 125 ezer forintért megvásárolható az előző generációs Core i3-370M processzorral és GeForce GT540M-mel (természetesen a 4 GB memória és az 500 GB-os merevlemez szintén része a csomagnak). Ugyanez a cég kínál még alternatívát, a TK81-et például megvásárolhatod négymagos AMD processzorral és Radeon HD6650M-mel is 150 ezer forint alatt, de én személy szerint inkább az Inteles változatokat ajánlanám, ezek a Phenomok nem túl acélosak, leginkább papíron hangzik jól a harmadik és a negyedik mag náluk, egy átlagos kétmagos Core i3 simán hozza az erejüket alacsonyabb fogyasztás mellett. Érdekes lehet még az Asus K53 sorozat, ahol kicsivel 200 ezer forint alatt még négymagos Core i7-es CPU-val szerelt masinát is találsz, az Acer is jelen van a saját megoldásával az Aspire 5755G személyében, illetve, ha a mobilitást is fontosnak tartod, akkor a 14"-os Aspire 4830T-vel, illetve 4755-tel se nagyon lőhetsz mellé. Ami fontos, hogy ragaszkodj videokártya terén legalább a GeForce GT 540M-hez vagy a Radeon HD5650M/HD6650M-hez (utóbbi kettő gyakorlatilag ugyanaz, csak átnevezésre került az előd). Grafikus erőben a Lenovo Ideapad Y570A nyújtja a legtöbbet a GeForce GT 555M miatt, de operációs rendszer nélkül nem tudod megvásárolni és az ára is nagyon közel van a 200 ezer forinthoz, annyival pedig nem gyorsabb a többieknél (főleg, hogy ebbe az árba csak egy alap Core i3-mas processzor fért bele).

VGA UPGRADE

Azzal a kérdéssel fordulnék hozzátok, hogy a mostani gépembe VGA-t kellene venni, hogy majd jól menjen a Battlefield 3, de nem tudom pontosan, milyet. Először egy HD 6870-re gondoltam vagy egy HD 6950-re. Sajnos nem nagyon értek a VGA-khoz.
Ami pedig a mostani gépemben van: AMD Phenom X4 965 3.4 Ghz-es proci, Gigabyte GA-880GA-UD3H v2 alaplap, Kingmax 2×2 Gb 1333 Mhz-es RAM (és a mostani VGA-m HD 4670, most ez van sajnos). Nagyon örülnék, ha tudnátok ajánlani egy olyan VGA-t, ami illik a gépembe, akár AMD Ati vagy NVIDIA oldalról. Az ár végül is nem számít, majd megdolgozom érte. Válaszotokat előre is nagyon köszönöm. Hű olvasótok:

MARCI

Ul.: Az újság NAGYON JÓ !! Már nagyon várom a CS:GO előzetesetek.

Ahhoz képest, hogy nem nagyon vagy otthon a videokártyák világában, elég jól belőtted azt a kategóriát, ami a legjobban passzol a mostani

gépedhez. Mindkét VGA jó vételnek számít, de arányaiban talán a HD6870 az, amelyik jobban megéri a pénzét, hiszen a teljesen mezei változatot a Sapphire már bőven 50 ezer forint alatt odaadja, míg a HD6950-ért majdnem 70-et kérnek a gyártók, annyival pedig nem gyorsabb márkatársánál. A HD4670-nél még a lassabb kártya is legalább két és félszer gyorsabb, szóval nem kell aggódnod amiatt, hogy nem kapsz elegendő teljesítménytöbbletet a pénzedért cserébe. Ha hosszabb távban gondolkodsz, akkor a módosítások miatt esetleg megérheti a 20 ezer forintos felárat a HD6950, de elképzelhető, hogy a mostani processzoroddal nem fogod tudni teljes mértékben kihasználni a benne rejlő lehetőségeket.

MONITORVÁSÁRLÁS

Szeretném a segítséged/-etek kérni egy monitorvásárlással kapcsolatban. Új monitort szeretnék venni a mostani LG FLATRON 775FT helyett. Dell-ben gondolkoztam, a max. keret olyan 120 körül lenne. (nem szeretnék sem évente újat venni, sem gagyit venni, mivel rengeteg időt töltök előtte). A választásomat leszűkítettem 4 (igazából 3) monitorra:

– Dell UltraSharp U2312HM – ez az, amit igazából kiszűrtem már. (főként a köv. miatt);
– Dell UltraSharp U2412M;
– Alienware OptX AW2310;
és az általatok is sokat ajánlott
– Dell UltraSharp U2410 – nincs még kiöregedve? Nem mai példány, viszont tudom, hogy nagyon jó.

A monitort igazából főként mindennapos használatra használom (ez elég hülyén hangzik:)) (csetelés, böngészés, stb..), viszont ha időm engedi (esténként vagy hétvégenként) gyakran nézek filmet rajta, és játszom. A kérdés: melyiket válasszam?

Amúgy nem ragaszkodom ezekhez, sem a márkához, elfogadok mást is, ha van javaslatod/-otok. A lényeg: 23-24"-es monitort szeretnék, aminek gyönyörű a képe/színhűsége, és legjobban kielégíti a felhasználási módomat. A 16:10-eseket preferálom, de ez sincs kőbe vésve. A 3D egyelőre nem fontos tényező a dologban, szerintem elég gyerekcipőben jár még a világ e téren. Válaszodat előre is köszi! Hű előfizetőtök:

LARTEN

Ui.: valószínű az egyik DVD íróm épp meghalt, javaslat?:) Eddig LG-im voltak, de sok rosszat hallottam róluk, és a Pioneerekről jót.

A listáról az Alienware-t kapásból ki is húzhatjuk, ugyanis a mezőnyből ez az egyetlen, amelyiket a gyengébbnek számító TN panellel szerelték, így azonos árban egyértelműen rosszabb vételnek tekinthető az általad megszabott felhasználási feltételeket figyelembe véve. A Dellek közül én szívem szerint azt mondanám, hogy azt vedd, amelyik a képességei alapján megfelel és a legolcsóbb. Ha szereted a 16:10-es képarányt (amit meg tudok érteni), akkor az U2410-en kívül nem nagyon találsz még forgalomban lévő IPS paneles monitort ebben az árkategóriában (talán a HP 2465-ös sorozatából még kapható egy-két beszáradt példány valahol). Az U2412M értelemszerűen ennek az utódját jelöli, viszont a név becsapós, ugyanis ezek a modellek már e-IPS panellel készülnek, amely ugyan továbbra is sokkal jobb színhűséget és látószöget biztosít, mint a klasszikus TN megjelenítők, viszont az U2410 nem véletlenül kerül még mindig többet, az ugyanis H-IPS panelt tartalmaz, amely egy fokkal jobb minőséget jelent (hiszen 6 bit helyett 8 bites színcsatornákat használ). A fekete szín mélysége jobb az utódnál, és kontrasztosabb képet is tud adni, illetve valamivel gyorsabb is, így elméletileg játékokhoz inkább ajánlható, viszont minden másban jobb az előd. A háttérvilágításban például kardinális az eltérés, ugyanis az utód fehér LED-es megoldást használ, míg az előd megmaradt a klasszikus hideg katódcsöveknél, amely jelen esetben jobb képminőséget eredményezhet. Ha szükséged van esetleg kártyaolvasóra is és nem akarsz mindig USB-s után kapkodni, akkor szintén az U2410 a Te barátod. Én azt mondom, hogy első körben próbálj meg felhajtani egyet, és ha elfogadható áron találsz, akkor tedd, amit tenned kell és legyél vele boldog. Ha nem kapsz, akkor viszont startolj rá az U2412M-re, hiszen árához képest (70 ezer Ft) az is egy remek monitor, csak éppen más ligában versenyez, mint elődje.

GÉPFEJLESZTÉS

Én ősi időktől kezdve olvasom a Gurut – még a legelső, nyomatott számom is megvan a Pirates!-szal a címlapján – viszont még sosem írtam Nektek levelet. Most, hogy visszatáncoltatok a megszűnés széléről, gyorsan megteszem, hátha nem sokáig lesz már rá alkalmam (ugye kedves vagyok :)).

A kérdésem a következő: a konfigom jelenleg egy majdnem ötéves, alapfrekvencián hajtott Core 2 Duo E6400-ból, Gigabyte GA-965GM-S2 alaplapból (4 giga RAM-mal), és egy nem ennyire régi ATI Radeon 4870-esből áll. Eddig ezzel a géppel még a legújabb játékokat is (pl. Assassin's Creed Brotherhood) a nekem megfelelő sebességgel tudtam futtatni (lehet, hogy igénytelen vagyok).

Most viszont feltelepítettem a Crysis 2-t, és éreztem, hogy ez a vas már kevés neki. Az első gondolatom az volt, hogy kicsit tuningolom a processzort, hátha most az a leggyengébb láncszem. Az alaplapomon abszolút nem találtam erre lehetőséget, így ezt az irányt feladtam. A következő ötletem az volt, hogy keresek az alaplapomhoz egy erősebb procit. A Gigabyte adatbázisa alapján kb. a Core 2 Quad (vagy Extreme) Q6800 a legerősebb proci, amivel még kompatibilis. Az internetet feltúrva azonban nem igazán találtam jó áron ilyen kategóriájú procit. Már majdnem megvettem egy Core 2 Quad Q6700-asat az EBay-en, ami viszont Magyarországra szállítva kb. 35 ezer Ft lett volna. Ekkor elgondolkodtam, mert pl. 43-44 ezerért már kapok most egy 3 gigás Core i5-2500-at, ami – gondolom – fölényesen leveri a Core 2 Quadot. Viszont, ha Core i5, akkor teljes platformcsere.

Te mit tennél a helyemben? Most nem akarok igazán sokat költeni, csak egy kicsit ki akarom tolni a konfig életidejét. Meg szeretném úszni videokártya csere nélkül. Mi a legköltséghatékonyabb megoldás? Új proci a régi alaplapba, vagy átállni a Core i5-re? Vagy pedig az általam használt felbontásban (1920x1200, 26 inches monitor) még ezzel a gyenge processzorral is GPU limitáltak a játékok, és videokártya csere nélkül nem megyek semmire? Előre is kösz a segítséget! Üdv,

BLAHÓ GÁBOR

A helyzet az, hogy bármilyen régi is az E6400, az a szomorú igazság, hogy 1920×1200-ban valóban a HD4870 jelenti a szűk keresztmetszetet a modern, GPU intenzív játékok esetében. Az alaplapodon nagyon is van lehetőség a tuningra, ehhez nincs más teendőd, mint a BIOS főképernyőjén lenyomni a Ctrl+F1-et, így elérhetővé válnak a rejtett menüpontok is. Ajánlom, hogy mielőtt nekilátsz a folyamatnak, mindenképpen tedd fel az utolsó hivatalos BIOS-t a gyártó weboldaláról. A korai E6400-ak egyébként nem ritkán képesek voltak az alap 2,13 GHz helyett akár 2,8-on is elketyegni feszültség emelés nélkül. Arra figyelj még, hogy a processzor feszültségét (VCore) ne hagyd Auto-n (ugyanis ekkor a 965-ös Gigabyte lapok többsége kénye kedve szerint elkezdte emelni az órajel függvényében), inkább tedd át Normalra, ekkor biztos lehetsz benne, hogy a CPU az alap feszültséget kapja. A Q6700-as ötlet nem lenne rossz abban az esetben, ha tényleg az életciklus kitolása az elsődleges cél. Persze a 35 ezer forintos ár egy vicc, itthon, ha kicsit jobban utánajársz, 20 ezer forint körül találsz Q6600-at, amely minimálisan lassabb csak, viszont cserébe jóval olcsóbb és van is. Én első körben biztos az E6400-at próbálnám kicsit megráncigálni és megvizsgálni, hogy látható-e bármilyen érdemi változás a problémás alkalmazásokban/játékokban. Ha a válasz nem, akkor mindenképpen videokártya cserére költeném el a rendelkezésre álló forintokat. Teljes platform cserét meglépni pár program miatt nem biztos, hogy szerencsés, főleg, ha elégedett vagy a mostanival. Videokártya terén a Radeon HD6870 alá semmiképpen nem érdemes adni, hiszen a HD4870 a mai mezőnyből nagyjából a H6770-nel van egy szinten. A magas felbontás miatt, ha az anyagiak engedik, érdemes a jövőre gondolva 2 GB fedélzeti memóriával ellátott VGA-t venni.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

levrov@pcguru.hu

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Chris már említette a hónap legvisszataszítóbb élménye, a The Cursed Crusade teszt kapcsán, hogy időnként irigylése méltó az uránbányászok élete, még a mi szempontunkból is. Vannak ugyanis lapzárták, amiknél semmi nem sikerül, amikor semmi sem úgy jön össze, ahogy azt szeretnénk. Persze ez valamennyire a mi sarunk is, hiszen hajlamosak vagyunk az utolsó hétre hagyni a munka lényegi részét, vagyis amikor nem játsz... akarom mondani, tesztelünk, hanem az újságot rakjuk össze. Márpedig ilyenkor már elég egyetlen porszem a sínen, és már bukik is a mutatvány – ez a mostani attrakció különösen dicstelenül zajlott. Minden egyes alkalommal, amikor igazán nekifeküdtünk a munkának, történt valami: elment a net, vidám villanyszerelők szétfűrészelték a betáp-kábelt, kiváló dizájnerünk, Szati két fia vérre menő utódlási harcot folytatott (irány a kórház, nyilván). Szinte minden tesztelésre szánt játék késett, és csak azért nem kezdtem el poénkodni azon, hogy már csak egy meteortalálat hiányzik, mert amekkora szemét a Sors, még a végén komolyan veszi minden szavam, dögöljek meg, ha nem.

GŐZÖS ERKÖLCSÖK

Szervusztok!

Óriási Warhammer 40000 rajongó vagyok, olvasom a könyveket, játszom a játékokat, még figurákat is festegetek! Ennek következményeként tűkön ülve vártam a Space Marine -t! Ritkán veszek játékot, még ritkábban dobozosat. Már jó ideje fent van Steam -en a Space Marine, meglehetősen borsos áron: 49,99 euró, azaz durván 14000ft! És ez a PC -s verzió! Gondoltam megnézem mennyi a dobozos. A legolcsóbb szoftver szatócsnál 7900 Ft! Nem kell csomagolni, nem kell szállítani, nem kell tárolni, nem esik le a teherautóról. Akkor mégis miért kerül ennyibe? Kicsivel többért már megkapom a collectors editiont. Az már csak hab volt a tortán, hogy Budapest összes boltját felkerestem a megjelenés napjának délutánján, és sehol nem lehetett kapni. Kíváncsi lennék hány darabot hozott be a disztribútor, nem lehetett több 10 darabnál országos szinten... Szóval, kérdem én, miért venném meg Steamen? 6000 Ft megtakarításért inkább várok egy hónapot míg becsempésznek megint egy adagot. Nem kicsit ábrándultam ki a Steamből. Üdv,

RAMOS

Anélkül, hogy nagyon belemennék a hazai közbeszéd alakulásának okaiba, el kell mondjam, hogy azért egy darab játék nem túl kedvezményes ára miatt megutálni az egész Steamet kicsit talán túlzó. Nem vagyok én a Valve felkent papja (sajnos), de azért a Steam általában véve is jó forrás, hát még a különböző akciók idején, én például már most félretettem néhány kósza eurót a karácsonyi őrületre, tavaly csak a fejemet kapkodtam a 70-80 százalékos leértékelések láttán. De, hogy a konkrét problémára is válaszoljak: igazad van, ha úgy gondolod, hogy neked sok az a pénz, hát ne ott vedd meg, és pláne igazad van, hogy inkább vársz egy picit, mintsem birkamód fizetnél. Nagyon sokan tanulhatnának ebből a fogyasztói magatartásból, mert ez a helyes irány: csak azért, mert szeretnél valamit birtokolni, még nem kell feladni az elveidet, vagy a lehetőségeiden felül költekezni, és ha még azt is hozzáveszem, hogy nem alapvető élelmiszerekről, hanem videojátékokról beszélünk... Szerintem értitek. Amit viszont néha én sem értek, hogy a forgalmazók miért csak tizenhuszon példányokat hoznak be egy-egy játékból, de fogadjuk el, hogy ők sem kulturmissziót vezetnek, hanem profitorientált üzletmenetet, és mivel ők sem puszira kapják külföldről az árut, nyilván oka van annak, hogy miért nem normális mennyiség jön az olyan címekből, amiknek a rajongótábora elfér egy IFA platóján. Ráadásul a Space Marine-t kiadó THQ nem igazán képviselteti magát Magyarországon (túl kicsik vagyunk, ráadásul van egy olyan rossz szokásunk, hogy PC-n akarunk játszani elsősorban, ők meg szívesen eladnák a konzolos cuccaikat is), így ez a magyarázat a kérdésedre: hivatalos csatornán elméletileg nulla darab Warhammer 40K: Space Marine jutott be a határ innenső oldalára.

VOLT FESZTIVÁL

Hello Miguel!

Három kérdéssel szeretnék kezdeni:
– Mi volt a kedvenc tantárgyad 7. osztályban?
– B-s voltál vagy A-s?
– 13 éves korodban milyen játékokkal játszottál?
Amit még szeretnék írni hogy nem vagyok jó nyelvtanból sőt kifejezetten rossz 3-as és észrevettem hogy Chocho FIFA 12-es cikkében azt írta az egyik képhez, hogy: „Szokták volt mondani, hogy 'színpad az egész világ és színész rajta minden férfi és nő'- nos, azt a mondást a focisták különösen komolyan veszik."
De szerintem az a volt oda a második szó szerepébe sehogy nem illik oda. Nem akarom kritizálni az újságot (pedig valamiért mégis azt teszem)csak észrevettem ezt, és mint már mondtam régóta szerettem volna írni, ezért a mostani újságot néztem hogy valami biztos van amiből tudnék írni neked a Levrovba egy levelet. Hopp! Itt pont találtam egyet aztán úgy döntöttem megírom. Remélem beraksz az újságba (bár még kicsit messze van az újság megjelenése). Üdvözlettel hű olvasótok:

LACI

Essünk túl a kérdéseken, amíg még emlékszem a válaszokra (hiába na, harminc felett már tanulás előtt töröl az agy). A kedvenc tantárgyam hetedikben aaaa... Hát, nem is tudom, de nyilván a számítástechnika, esetleg az angol, a többi dolog átmenetileg tudott lekötni. Jól mutatja, hogy mennyit változik felnőtt korára az ember: annak idején utáltam a franciát (tagozatos voltam, heti hat vagy nyolc óra), ma meg élek-halok érte. Menjünk tovább: B-s voltam, ebben kivételesen biztos vagyok, de könnyű dolgom van, mert általános és középiskolában is sikerült ebbe a betűbe kerülni, szóval ilyen téren nehezen kavarodhatnék meg. Játékok terén sem olyan bonyolult a dolgom, Panzer General, Civilization, Colonization, X-Wing, ezek mentek akkoriban, és úgy rémlik a Day of the Tentacle is akkoriban idegesítette halálra a szüleimet. Apropó, egy tanács: ha a szüleid kérdezik, hogy „mi lesz belőled így, fiam, hogy állandóan csak a hülye gép előtt ülsz", nyugodtan mondd, hogy „a tapasztalatok alapján rendszergazda vagy újságíró, esetleg egy rövid ideig mindkettő". Bate pedig üzeni, hogy „jó az úgy ott".

MAGYAR ÉGRE ANGOL CSILLAGOT

Kedves Miguel!

Tudom, hogy Facebook-os alkalmazásról van szó, de mégis jó volt látni angol nyelvű post-ot a Facebook-os oldalatokon. Mi a véleményetek arról, ha az újságban angol

nyelven közölnétek cikkeket? Implementálhatónak vélitek a szerkesztőség üzletpolitikájába? Jó ösztönzés lehetne mindenkinek, aki angolt tanul. Állandóan azt hallom, hogy a mai fiatalok mennyire nem tudnak idegen nyelveket, miközben idővel már a saját anyanyelvünkön kívül másik kettő ismerete lesz alapfeltétel és elvárás. Előbbi szerintem csak költői túlzás, utóbbi viszont realitás.
A magyar lokalizáció, utólagos magyarosítás szép, kellemes és bizony kényelmes dolog (már ha rendben van a fordítás), kinek nem okoz örömet az, amikor a saját anyanyelvén játszhat. Azonban a teljesen angol nyelvű játékoktól rengeteget lehet tanulni és anyunak, apunak egy jó indokkal több, miért töltünk oly sok időt a gép előtt. :-) A játékélmény is sokkal teljesebb, értékelhetőbb, élvezhetőbb, ha az ember akarja érteni a sztorit, a párbeszédeket, nemcsak gyorsan végigpörgeti és kipipálja a listán. Nem tudtam eldönteni, hogy ezen ötlet az egyéni hiányérzetemből fakad, amit az újságotokkal kapcsolatosan érzek, nem mintha ez olyan hiányosság volna, ami gázos vagy inkább a lapot színesítendő építő jellegű kritika, esetleg mindkettő. Döntsétek el Ti és az olvasóközönség! Üdv,

DARK ENERGY

Több oka is van annak, hogy nem írunk angol cikkeket az PC Guru hasábjaira, említek gyorsan párat. Az egyik, hogy a munkatársak közül csak igen kevesen bírják olyan biztosan az angolt, hogy a gondolataikat élvezetes módon, hibátlanul közvetítsék az olvasóknak, a másik, hogy az olvasók között sem feltétlenül örülne mindenki, ha hirtelen nevelni kezdenénk itt a népet ahelyett, hogy szórakoztatnánk. Ezen felül egyszer megegyeztünk az angol lapokkal, hogy vigye kánya, nem szorítjuk ki őket azzal, hogy betörünk az angol nyelvterületre. Mondjuk, abban egyetértünk, már többször le is írtam, hogy számtalan előnye van annak, ha valaki nem az anyanyelvén játszik, de ugyanaz igaz itt is, mint az újságnál: csak kevesen veszik meg majd azért a Battlefield 3-at mondjuk, hogy árukapcsolt angol nyelvleckeként használják. (A Facebookon amúgy azért van angolul az a bizonyos üzenet, mert az applikáció, ami az aktivitásotokat figyeli, nem a mi találmányunk.)

FURA KÉRDÉSEK

Helló Miguel!

Elhatároztam, hogy írok neked egyéb kérdésekkel kapcsolatban, mert szerintem az alábbiakat nem sokan szokták feltenni neked.
1.) Azt szeretném kérdezni hogy nálatok vannak szemüvegesek, és ha igen akkor kik? Mert, van rólatok videóm és képem a DVD mellékletekről, de szemüveget eddig csak]{redencen láttam.
2.) Néztem a bélyegképeteket, és van, akinek egy rajz, de van, akinek igazi saját kép van ott a tesztek értékelésénél. Rajzosat láttam mondjuk Terránál és BP-nél. Viszont vannak olyanok is, amik másokat ábrázolnak, mondjuk Wilsonnál. Akkor, hogy is van ez? Van, aki nem akarja megmutatni az arcát? :)
3.) Honnan szereztek ilyen menő cuccokat, pl. posztert vagy pólót? És ha már nem használjátok, esetleg nem is használtátok, elajándékozzátok őket jótékony célokra az olvasóknak, vagy kisorsoljátok őket? Persze ezt szoktam látni a Facebookon, és a játékban részt is szoktam venni.
A válaszokat előre is köszönöm!

ÁDÁM

Na, ezeket még valóban nem sokszor kérdezték. 1. Szemüveg-ügyben igazad van, valóban a szerkesztőség a tökéletes ellenpélda a „sok számítógépezéstől tönkreteszi a szemedet"-tételnek – persze még véletlenül sem állítom, hogy ez valami tudományosan alátámasztott kutatás, kérlek, ne hivatkozz rám. A lényeg, hogy így hirtelen végigszaladva valóban]{redenc és Stöki esetében vagyok biztos a szemüvegben, illetve Terra, ő is vaksi, de szerintem ők már azelőtt is pápaszemmel szemlélték a világ folyását, hogy ez a játék dolog komolyabb részt vállalt volna az életükből. Nekem nagyjából 20 éve kellene „negyedes" (fogalmam sincs, ez mit jelent) lencsét hordanom, de nem visz rá a lélek, ráadásul a hozzám hasonló tökorrúaknak nem könnyű kényelmes keretet találni.

2. A kollegák fényképei épp a minap kerültek szóba itt a szerkesztőségben is, felvetődött, hogy talán ideje lenne elmenni, és csináltatni valami normális képeket magunkról, amik legalább stílusukban megegyeznek. Természetesen így is lesznek majd páran, akik nem szeretnék majd arccal vállalni azt, amit írtak (ennek számtalan oka lehet, a lényeg, hogy az újságírói szakmában nem ritka az, ha valaki inkognitóban vesz részt egy újság elkészítésében), illetve akad olyan is, aki egyszerűen olyan rusnya, hogy komoly büntetést kapnánk már a homályosított kép közlése esetén is.

3. Általában a játékok hazai forgalmazói szórnak meg minket ilyesmivel, ezek legnagyobb részét ki is sorsoljuk valahol, jellemzően a Facebookon. Van pár emlék, amit a különböző kiállításokról kapunk, és az is előfordul, hogy egy játék tesztváltozata van valami kivételesen ízléses csomagolásban – ez leginkább a PS3-as címekre igaz, PC esetében Steam-kód jön e-mailen, az annyira nem csicsás. Használt dolgokat nem szoktunk kisorsolni, valami vagy azonnal nálatok köt ki, vagy nálunk, nincs olyan, hogy egy picit hordjuk a pólókat, aztán ha már nagyon büdös, akkor elküldjük postán. Oké, hazudok, a RAGE-es háromágú bumeránggal állatkodtunk egy darabig, mielőtt a dobozba tettük, de esküszöm, hogy Christ leszámítva egyetlen állat sem sérült meg az akcióban.

Miguel
levrov@pcguru.hu

HÓNAP LEVELE

Kedves Miguel!

Igazság szerint ezt a levelet már egy hónapja el szerettem volna küldeni, de a lélek most vett rá (na meg a Mafia II-es póló :)), hogy mindez meg is valósuljon. A helyzet az, hogyha az ember külföldön (Portugáliában) nyaral, és csak egy Darren Shan regényt tesz a zsákjába (kis reklám: a hihetetlenül jó város-trilógia 1. részét), gyorsan unalmassá válik az élet az elképesztő táj, óceán és látványosságok ellenére is. Szerencsére a Guru segített (na meg a néni a reptéri újságárusnál), hogy művelődjek és rohanjak haza Dead Islandezni (bár ennek kisebb hátulütője, hogy a hónap további részében már a gyűjteményemben pihent a lap). Lényeg a lényeg, a hangsúly igazából egy képen van, amit rólam lőttek olvasgatás közben. Üdv,

Sasa

Ui.: Ha véletlenül Portugáliába kell utaznotok, például a legújabb über-trendi játékot tesztelni, vagy ilyesmi, akkor a kenyérrel óvatosan, mert picit lehúzós volt a megközelítőleg 1600 Ft/kg. Ezt már csak a pénztárnál tudatták velünk a kedves eladó bácsik... Jah, és kellemes levélválogatást!

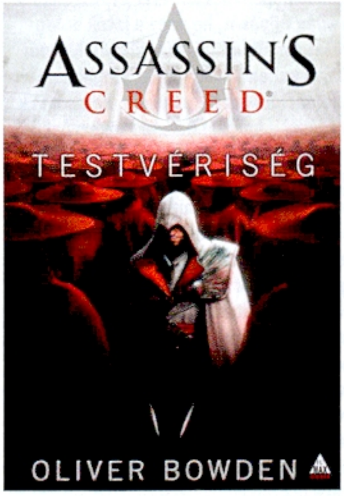
Általában ennél tartalmasabb levélnek szoktam adni a hónap ajándékát, de több dolog is van a fent leírtakban, ami mellett nem mehetek el szó nélkül. Eleve megérdemel szinte minden ajándékot az, aki Pókemberes strandlepedőt visz az óceán partjára, mondjuk kicsit furcsán nézhettek rád, mikor felvetted a fekete Portal 2-es pólót (nekem is kell egy olyan!) meg a Star Wars-os sálat. Ezen túlmenően szinte hozzá sem kellett érni a leveledhez, végre nem fagyott le a szövegszerkesztő a levél beillesztésekor az automatikus helyesírás-ellenőrzés közben, és manapság ez már önmagában díjaznivaló teljesítmény. Ha valaki e két ok ellenére is úgy érzi, igazságtalan a döntés, elmondom, hogy 4 éve vagyok kapcsolatban a PC Guruval, de ez az első alkalom, hogy valaki, akit Sasának hívnak, tevékenyen részt vett az újság szerkesztésében.

A Hónap levele ezúttal egy PC-s Batman: Arkham Asylumot, egy Mafia II-es pólót, illetve egy Carrerás kulcstartót és baseballsapkát ért. Írj nekünk te is!

OLIVER BOWDEN

Assassin's Creed: Testvériség

regény • Fumax Kiadó



Nem is olyan régen, a nyáron mutattuk be nektek az Assassin's Creed 2 alapján készült Assassin's Creed: Reneszánsz című regényt, most pedig már arról számolhatunk be, hogy az ősz folyamán érkezik a folytatás, amely nem meglepő módon a Testvériség alcímet viseli. Oliver Bowden második regénye az Assassin's Creed: Brotherhood történetét ülteti át irodalmi formába, így ismét itt a lehetőség, hogy Ezio további kalandjait regény alakban is megismerjétek.

DARREN SHAN

A kígyók városa

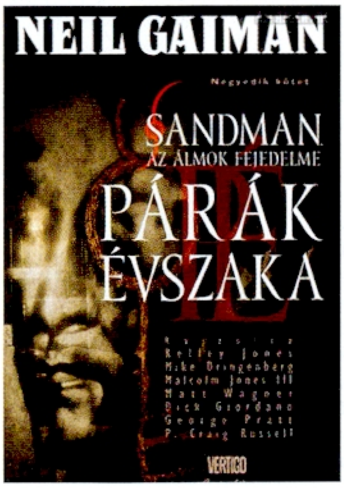
regény • Nyitott Könyvműhely

Darren Shan, aki vámpíros tiniregényekkel szerzett magának világhírnevet, egy napon gondolt egyet, és műfajt váltva a felnőtteknek kezdett misztikus thillereket írni. A Város-trilógia harmadik kötete, a Kígyók városa már hazánkban is kapható, így akik eddig is nyomon követték Capac Raimi történetét, azok örülhetnek, ugyanis a sorozat ezzel a résszel a végéhez érkezett, minden titokra fény derül.

NEIL GAIMAN

Sandman: Párák évszaka

képregény • Cartaphilus Kiadó

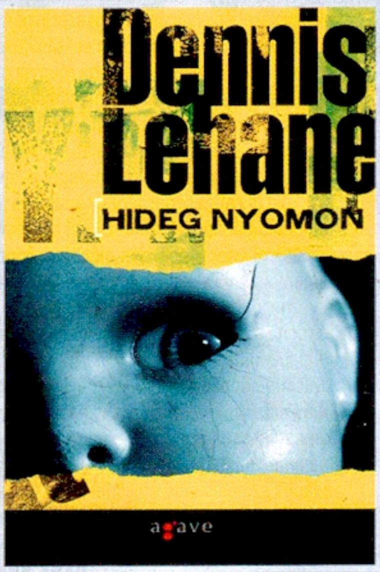


Ugyan Neil Gaiman Sandman-sorozata nem regény, sokkal inkább képregény, ennek ellenére mégis úgy gondoltuk, hogy itt a helye a könyvrovatban, ugyanis a mester minden munkája megérdemli a figyelmet. A Párák évszaka a negyedik Sandman kötet a sorban, de önmagában is bőven élvezhető, szóval, ha kíváncsiak vagytok egy varázslatos, és abszolút egyedi képregényre, akkor keresve sem találhattok jobbat.

DENNIS LEHANE

HIDEG NYOMON

Agave Könyvek • 386 oldal • 2980 Ft

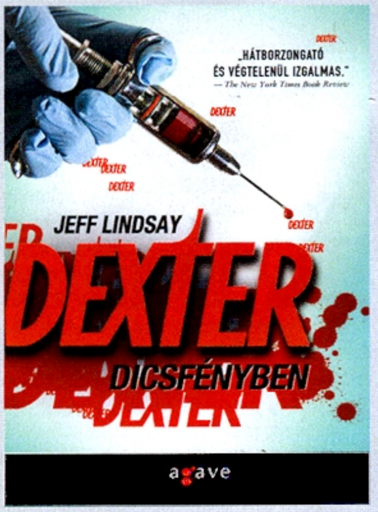


Nem csekély várakozás után szeptember közepén végre magyarul is megjelent Dennis Lehane zseniális Kenzie/Gennaro-sorozatának negyedik kötete, amely a hazai keresztségben a Hideg Nyomon címet kapta. Ha a név ismerős, az nem a véletlen műve, ugyanis 2007-ben Ben Affleck ugyanezen címmel forgatott filmet, méghozzá a most megjelent regény alapján. A kötet sokat megélt magánnyomozói, Patrick Kenzie és Angela Gennaro ezúttal egy eltűnt kislány ügyében kezdenek el kutakodni, s habár már előre sejtik, hogy a dolognak nem lesz jó vége, mégis belevágnak a négy éves Amanda McCready felkutatásába. A kislány egy nyári este tűnt el az otthonából, ám hiába nyomoz utána szinte az egész bostoni rendőrség, a szálak nem vezetnek sehova. Patrick és Angela ettől függetlenül nem adják fel, és Amanda nyomában egyre mélyebbre süllyednek Boston alvilágában. Hőseink útja drogosokon, pedofilokon és gyilkosokon keresztül vezet, ám a legnagyobb megdöbbenést mégsem a társadalom aljanépe okozza, hanem az a közeg, akitől az ember egyáltalán nem várná. Dennis Lehane regénye ismét egy felkavaró és fordulatos thiller, amely egyrészt beszippantja, másrészt egy kicsit le is húzza az olvasót – persze a szó legpozitívabb értelmében. A Hideg nyomon nem csak feszült és izgalmas olvasmány, de egyben elgondolkodtató regény is, amiben ismét kiderül, hogy a világ nem fekete vagy fehér, hanem egész egyszerűen mocskos szürke.

JEFF LINDSAY

DEXTER DICSFÉNYBEN

Agave Könyvek • 354 oldal • 2980 Ft



Miközben ezeket a sorokat írjuk, már csak egyetlen nap van hátra a Dexter 6. évadának amerikai premierjéig, s mire ti a cikket olvassátok, már a 2. rész is lepergett az óceánon túli csatornákon. A hazai premierrel kapcsolatban ugyan még nincsenek információink, viszont ettől függetlenül van egy jó hírünk: végre magyarul is megjelent a regénysorozat ötödik kötete. Akik esetleg nem lennének képben Jeff Lindsay munkásságát illetően, azoknak eláruljuk, hogy a szerző 2004-ben mutatta be a sajátos etikai kódexszel rendelkező Dexter karakterét, és a regény olyan gyorsan siker lett, hogy még Hollywood is lecsapott a témára, és népszerű kábelszériát gyártott Lindsay alapötletéből. Persze maga az író sem pihent miután regénye bestseller lett, először 2005-ben, majd 2007-ben és 2009-ben jelentkezett folytatással, 2010-ben érkezett a magyarul most megjelent ötödik epizód, a hatodik pedig éppen idén októberre várható Amerikában. A hazai könyvesboltok polcaira frissen kipakolt Dexter kötet már gyakorló apukaként mutatja be vérszomjas főhősünket, aki a pelenkacserélgetés és a gügyögés közben egyre kevésbé érzi szükségét, hogy kiélje sötét vágyait. Legalábbis kezdetben. Aztán egy emberrablási ügy ismét megmozgatja a Sötét utast, és Dextert újra magával ragadja az ihlet. A helyzet már-már idilli, azonban a boldog kettős életet megzavarja egy múltbéli árny, így kedvenc sorozatgyilkosunknak ismét többfelé kell figyelnie. Lindsay írása ugyan most sem az irodalom csúcsa, de ennek ellenére továbbra is szórakoztató, szóval, ha átrágtátok magatokat az eddigi részeken, akkor vétek lenne pont az ötödiket kihagynotok.

KASABIAN

VELOCIRAPTOR!

RCA ➲ 11 szám

Minden idők egyik legjobban összerakott albumától csak lefelé vezethet az út - a Kasabiannál ezt kevesebben tudhatják jól, hiszen az alig két éves The West Ryder Pauper Lunatic Asylum végre meghozta azt az igazi, átütő sikert a zenekarnak, amit az előtte lévő lemezek nem tudtak. Tavaly egy a közepesnél is gyengébb, idén pedig az átlagosnál is intenzívebb hazai koncertet adtak, az ember pedig már akkor hallhatta, hogy megint jó dolga lesz. A Velociraptor ugyan zsenialitásban és frissességben nem tudja bekötni az elődje cipőfűzőjét, viszont az elejétől a végéig szolgamód ragaszkodik a Kasabian újvonalas hangzásához és stílusjegyeihez: a páros vokálokhoz, a dallamos gitárelemekhez és a dobbal összepárosított háttérhangszerek harmóniájához. Az ütős, hihetetlenül energikus Days Are Forgotten, a kómás tempóból néha kiugró La Fee Verte, az utolsó harmadra rakott, Re-Wired-del kezdődő és a Man of Simple Pleasures-ben kicsúcsosodó ütős gitárkényeztetés hallatán kétség sem férhet hozzá, hogy az alig kétévnyi szünet alatt a Kasabian egy dekányit sem veszített az ötleteiből. A feladat ugyan nehéz volt, de nem lehetetlen, hiszen most nem kellett megint zenetörténelmet írniuk (azt megtették két éve), és a szinten tartás is elég lett volna a sikerhez: a Velociraptoron az utóbbiból egészséges mennyiség van. Ha nem tudod, mivel kezdd az őszt, akkor itt van hozzá a tökéletes lemez!

EZEKET HALLGASD: Re-Wired // Man of Simple Pleasures // Days Are Forgotten

RADICAL FACE

THE FAMILY TREE – THE ROOTS

Bear Machine ➲ 11 szám

Ha ki kellene nevezni az egyik legjobb évet, amit az indie rock/indie folk magáénak tudhat, akkor 2011 mindenképp az élbolyban lenne – elég csak leírni, hogy kijött az új Bon Iver lemez, és már mehetnénk is a lábunkat lógatni. A feltételes mód kötelező, mert időközben kijött a Radical Face trilógia első darabja, és ha hozzávesszük azt, hogy az egész zenekar egyetlen, 24 éves srácból áll, valamint azt a tényt, hogy a The Roots az év egyik legszerethetőbb darabja, már építhetjük is az oltárt Ben Coopernek. Persze ezt már megtehettük évekkel ezelőtt is, a számos reklámban hallott Welcome Home után, de akkor még nem volt biztos, hogy Cooper tényleg maradandót alkotott-e. A Roots után most már inkább az a kérdés: hol a fenében volt eddig? A trilógiának szánt albumcsalád első tagja ugyanis döbbenetes profizmusról árulkodik: ilyen mély hangzású, ennyire tökéletes tempójú, könnyfacsaróan személyes lemezt ugyanis általában sok pénzből, sok emberrel szokás csinálni. A nyarat már bejáró A Pound of Flesh, a lágy dobbal, az akusztikus gitárral és a kórussal rendkívül ügyesen játszó, az egészet egy felejthetetlenül szép és dallamos zongorarészbe toló Black Eyes, hatalmas eséllyel indul az év legjobb dala címért, ahogy a későbbi Ghost Towns és a semmiből igazi energiát feltornyosító Kin is. Két név, amit ezentúl meg kell jegyezni: Radical Face és Ben Cooper!

EZEKET HALLGASD: Black Eyes // Ghost Towns // Kin

WILCO

THE WHOLE LOVE

dBpm ➲ 12 szám

Vannak azok a bizonyos bútordarabok, akik egy komplett stílusra is rá tudják nyomni a maguk bélyegét. A grunge-ban ez volt a Nirvana, a triphopban a Massive Attack, a folk rockban pedig a '94 óta tevékenykedő Illionis-i Wilco, akik mindig is abban a szerencsés helyzetben voltak, hogy a tehetség mellé sikert és igazi díjesőt is kaptak. Ezek után persze nem meglepő, hogy a 9. albumnál az eddigi sikereikből építkezve továbbra is azt tehetnek, amit akarnak. A The Whole Love esetében ez leginkább a hangzáson érhető tetten: az Art of Almost csendes, lassú indie hangzását szinte kettéhasítja az I Might harsány, Ray Manzareket idéző billentyű-kínzása, a keményebb Beatles korszakra emlékeztető Dawned On Me, a tábortüzes,akusztikus gitározáshoz köthető Black Moon, vagy a hurráheppi Born Alone. Nagy váltás vagy palotaforradalom meglepő módon a fél távnál sem érkezik, sőt, a folyamatos tempóváltás, a jobbra-balra kilengő hangzás végigkíséri az album egészét, így még az epikus, 13 perces lezárásra is marad elég szusz. A Wilco igazán nagyot lépni persze, ezúttal sem mert, így a The Whole Love sem fog sem forradalmat csinálni, sem új zenekarokat inspirálni, de tisztességesen hozza egy gazdag, most már lassan két évtizedes karrier sikereit és kiugrásait, a maga tizenkét számos, teljesen szerethető és imádható egyszerűségével.

EZEKET HALLGASD: Art of Almost // Black Moon // Capitol City

TOVÁBBI ALBUMAJÁNLATOK

DREAM THEATER
A Dramatic Turns of Events

ERASURE
10 Great Songs

OPETH
Heritage

KATY PERRY
Unplugged

YONDERBOI
Passive Control

DRIVE – GÁZT!

ADATOK

RENDEZŐ
Nicolas Winding Refn

SZEREPLŐK
Ryan Gosling, Carey Mulligan, Bryan Cranston, Albert Brooks

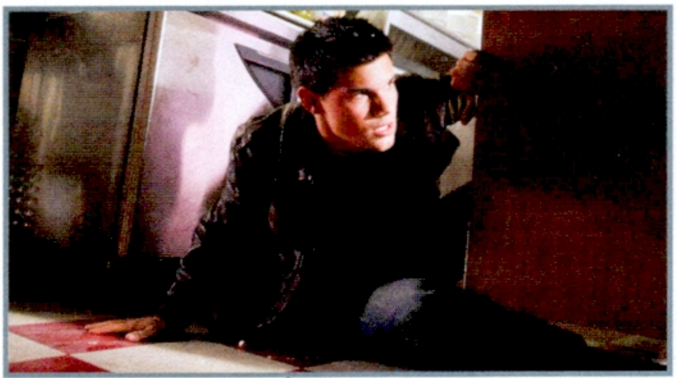
HOSSZA
100 perc

Habár az elmúlt hónapokat (is) a hollywoodi blockbusterek uralták, szeptember elején egy olyan film érkezett a mozikba, amely a kis költségvetés és a hatalmas sztárok ellenére is képes volt elhomályosítani a csillió dollárból készült popcornmozik fényét. A Drive lényegében egy mozgóképes ballada, amely ugyan egy ezerszer látott klisét (a magányos hős megvédi a gyengéket és feláldozza magát a szerelméért) énekel a vászonra, de mindezt olyan egyedi hangulattal és olyan erőteljes váltásokkal teszi, hogy a moziból kilépve önkéntelenül is azt gondoljuk, hogy az idei év legjobb filmje pergett le a szemünk előtt. Névtelen hősünk (a zseniális Ryan Gosling alakításában) az autóknak él: ha éppen nem javítja őket, akkor vagy bűnözők sofőrjeként tevékenykedik, vagy filmekben vállal kaszkadőrmutatványokat. Kissé egysíkú élete akkor változik meg, mikor megismerkedik a szomszéd lánnyal. Az idill azonban nem tart sokáig, és ahogy a történetben bekövetkezik a tragédia, úgy vált tempót a film is, a majdhogynem szelíd moziból egy szempillantás alatt válik kegyetlen bosszútól terhes tragédia. A filmet rendező Nicolas Winding Refn hihetetlen arányérzékkel tálalja számunkra a történetet, csodálatos képekkel, remek színészekkel, bájos és megdöbbentően brutális jelenetekkel. A Drive igazi oldschool mozi, azonban nem köldöknézős művészieskedés, hanem olyan élmény, ami sokkal többet ad annál, mint amennyit elsőre mutat.

Egyszerű, de mégis kiváló történet, remek színészek, zseniális zene és nagybetűs hangulat.

GURUMÉRLEG

A film egyetlen hibája, hogy túl hamar véget ér, még órákig tudtuk volna nézni.



ELHURCOLVA

ADATOK

RENDEZŐ
John Singleton

SZEREPLŐK
Taylor Lautner, Lily Collins, Alfred Molina, Sigourney Weaver

HOSSZA
106 perc

Taylor Lautner az Alkonyat filmeknek köszönhetően lett sztár, ám mielőtt azt hinnétek, hogy a tehetségével hívta fel magára a figyelmet, el kell, hogy keserítsünk titeket, ugyanis az ifjú színész leginkább azzal vette le a lábáról a tinilányokat, hogy a vámpíros/vérfarkasos sorozatban többször hatásvadász módon szabadult meg a felsőtestét takaró ruházatától. Ennyi pedig elég is volt az álomgyárnak, rögtön rá is bízták egy akciófilm főszerepét, melynek címe a magyar forgalmazásban Elhurcolva lett. Hősünk a mozi elején egy átlagos tinédzser, átlagos gondokkal, egészen addig míg egy napon rá nem bukkan a saját arcképére egy eltűnteket kereső oldalon. Innentől picit felgyorsulnak az események, ugyanis hamar kiderül, hogy az átlagos srácot valamiért üldözi a CIA, sőt, még egy szerb ügynök is. Az még csak hagyján, hogy a mozi egy ezerszer lerágott csontot akar ismét ránk tukmálni, ennél sokkal rosszabb, hogy mindezt borzasztóan gagyi formában teszi. A történet tele van lyukakkal és ellentmondásokkal, az akció vérszegény, a főhősnek nincs egy leheletnyi karizmája sem, a feszültségnek pedig nyoma sincs a több, mint 100 percnyi játékidő alatt. Ha elfogadtok egy tanácsot, akkor messziről elkerülitek ezt a filmet, még akkor is, ha egy lány akar elráncigálni rá – ne feledjétek, ő is csak a zsibbasztóan gáz Taylor Lautner miatt akarja majd megnézni.

A film pozitív oldala az, hogy nem kötelező megnézni. Egy kis kereséssel százszor jobb elfoglaltságot is találhattok.

GURUMÉRLEG

Gagyi sztori, gagyi akció, gagyi főszereplő, itt szinte minden gagyi. De tényleg.

STATHAM ÉS A HALÁLOS IRAM

VAJON IGAZ A PLETYKA?

A Halálos Iramban ötödik része a sorozat legsikeresebb darabja volt (nekünk is tetszett), így nem csoda, hogy már tervezik a folytatást. A legfrissebb hollywoodi pletykák szerint a gyártó stúdió azt szeretné, ha a széria folytatásában már felbukkanna maga Jason Statham is, aki annak idején a Szállító kapcsán már bebizonyította, hogy igen megbízhatóan teljesít a volán mögött. A kérdés ezek után már csak az, hogy elbír-e a sorozat ennyi kemény legényt egyetlen epizódban...?

DUNGEON SIEGE 2

LEGALÁBBIS A MOZIKBAN

A múlt hónapban már sokkoltunk titeket egy Uwe Bollos hírrel, és így októberben sem maradtok a „mesterről" szóló információk nélkül. Valószínűleg mindenki emlékszik még, hogy a Dungeon Siege alapján forgatott mozija orbitális nagyot bukott a pénztáraknál, ám az öreg Bollt ez nem zavarja, ugyanis már nekiállt a második rész leforgatásának. A főhős ezúttal nem Jason Statham, hanem Dolf Lundgren lesz, és már ebből is sejthető valamennyire, hogy milyen színvonalat fog képviselni a készülő mozi.

MORTAL KOMBAT REBOOT

LEGHAMARABB 2013-BAN

Nagyon úgy néz ki, hogy a régóta halogatott új Mortal Kombat film végre zöld lámpát kapott, és nem a meglehetősen gyenge sorozathoz készül új epizód, hanem egy teljes reboot fog megvalósulni, méghozzá annak a Kevin Tancharoennek a rendezésében, aki tavaly – mintegy figyelemfelkeltés gyanánt – elkészítette a MK: Legacy című 10 részes websorozatot. A rövid epizódok alapján pedig még arra is van esély, hogy végre egy normális feldolgozás készüljön a játékból.

THOR

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD/1 Blu-Ray/ 1 Blu-Ray+1 DVD

ÁRA
DVD: 3190
sima BR: 6990
extra BR: 9990

MEGJELENÉS
szeptember 30.

Az ide nyár a képregényfilmeké volt a mozikban, és az egyik jól szereplő versenyző, a Marvel univerzum skandináv mitológiából nyúlt szuperhőse, Thor volt. A kalapácsos karakter kalandjait feldolgozó film szeptember végén érkezik a boltokba, méghozzá DVD és Blu-Ray kiszerelésben, azonban mindkét verzió láttán sír egy kicsit a szemünk. Egyrészt azért, mert a DVD-változat sima egy lemezes kiadásban lesz kapható, minimális extra tartalommal (audiokommentár, egy video a Bosszúállók filmhez, kimaradt jelenetek), másrészt azért, mert bár a Blu-Ray megvásárolható lesz sima és pofás fém dobozban is, azért a 6990 és a 9990 forintos ár mégiscsak túlzás mindkét kiadásért, főleg úgy, hogy extrák tekintetében sem halmozzák el a vásárlókat. A DVD-hez hasonlóan itt megtalálható az audiokommentár, a Bosszúállók kisfilm és a kimaradt jelenetek, és mindezek mellé kapunk még két további videót és kettő darab előzetest – ennyi mindent sikerült felpakolni egy közel 26 gigás lemezre. Ami érdekes egyébként, hogy az extra Blu-Ray dobozában – számunkra teljesen érthetetlen módon – találhatunk egy DVD-t is, amin szintén a film kapott helyet. Összességében egy kisebb csalódás a Thor hazai DVD/ Blu-Ray kiadása, ugyanis a tartalom szegényes, az ár pedig magas. Ennek köszönhetően csak azoknak tudjuk ajánlani, akik tényleg élnek-halnak ezért a szuperhősért.

A film egy kellően látványos és szórakoztató mozi, és a fémdobozos Blu-Ray sem rossz.

GURUMÉRLEG

Ahogy az lenni szokott, a Blu-Ray csúnyán túl van árazva, és még az extra kínálat is igen szegényes.

JURASSIC PARK: A TRILÓGIA

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
3 Blu-Ray

ÁRA
19990

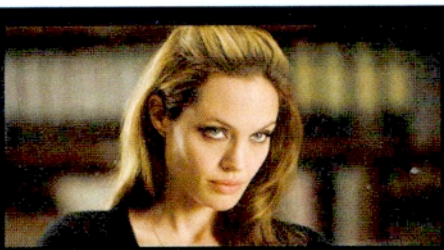
MEGJELENÉS
október 27.

A Jurassic Park meghatározó része a filmtörténelemnek, s igaz ugyan, hogy a második és harmadik rész már meg sem közelítette a Steven Spielberg által rendezett első rész színvonalát, ennek ellenére azért egy olyan trilógiáról beszélhetünk, amit mindenkinek látnia kell legalább egyszer az életben. Akik rendelkeznek Blu-Ray lemezek lejátszására alkalmas készülékekkel, most örülhetnek, hiszen október végétől hazánkban is kapható lesz a Jurassic Park sorozat három lemezes BR-kiadása, amely a három film mellett még rengeteg extrát is tartalmaz. A legérdekesebb mind közül, az a hat részes dokumentumfilm, amelyben a mozik rendezői és szereplői eddig sosem látott felvételeken beszélnek az alkotási folyamatról. Ezen felül találhatunk még számos kisfilmet, kimaradt jeleneteket, sztoriboardokat, werkfilmet a videojátékhoz, képgalériát és egy audiokommentárt a harmadik epizódhoz. Azoknak tehát, akik szeretik a szériát, mindenképpen érdemes elgondolkodni a vételen (már csak a BR-minőség miatt is), azonban ahogy az várható volt, az ár most is igen borsos, közel 20000 forintot kell kipengetni ezért az összeállításért. Persze akinek semmi nem drága, az választhatja a limitált ajándékdobozos kiadást is, amiben a filmek mellett még egy dinoszauruszos szobor is helyet kapott – kifejezetten a megszállottak kedvéért.

Az extra felhozatal pofás, és a Jurassic Parkot még nem láthattuk ilyen minőségben.

GURUMÉRLEG

Hiába viszont a sok extra, és az impozáns kivitel, három filmért a 20000 forint azért mégiscsak sok.



WANTED 2

CSAK ÉPP ANGELINA JOLIE NÉLKÜL

A pár éve bemutatott, Angelina Jolie és James McAvoy főszereplésével készült Wanted kellően sikeres film lett, így nem csoda, hogy egy ideje terjeng a pletyka, miszerint el fog készülni a folytatás. A hivatalos információk szerint Derek Haas és Michael Brandt már nekiálltak a második rész forgatókönyvének, és nagyon úgy tűnik, hogy Jolie karakterét nem fogják feltámasztani a következő epizódra. Azt még nem tudni, hogy a főszereplő James McAvoy visszatér-e Wesley szerepében...

DEAD ISLAND MOZIFILM

MÁR BIZTOS, HOGY ELKÉSZÜL

Múlt hónapban közöltünk tesztet a Dead Island című játékról, most már arról számolhatunk be, hogy a zombis játékot biztosan átültetik a mozivásznakra is Hollywoodban. Egyelőre nem sokat lehet tudni a projektről (rendező, színészek, stb.), de az már biztos, hogy a Lionsgate Studios berkein belül fog elkészülni az alkotás. Mi pedig már most annak drukkolunk, hogy ez a film ne jusson az átlagos videojáték-feldolgozások (lásd: Hitman, May Payne) szomorú sorsára...

RODRIGUEZ VISSZATÉR...

...A RESIDENT EVIL SOROZATBA

Korábban már beszámoltunk arról, hogy újabb résszel bővül a Resident Evil filmsorozat, sőt, már azt is tudjuk, hogy ismét Milla Jovovich lesz a főszereplő, azonban a napokban felröppent egy újabb érdekes hír a Retribution című epizóddal kapcsolatban. Ha hiszitek, ha nem, az első részben zombivá váló Michelle Rodriguez ismét feltűnik majd a vásznon, és szinte biztos, hogy nem élőhalott formában. Ti is kíváncsiak vagytok már, hogy miképp támasztják fel az egyszer már likvidált karaktert?

ÚJRAKEZDÉS

Mindig is szerettél volna Superman, Batman, Zöld Lámpás, Flash vagy Csodanő képregényeket olvasni, de mikor rászántad magad, megrettentél, hogy némelyik füzet már a sokszázadik résznél tart, és nem értettél semmit az aktuális sztori történetéből? Eljött a te időd, ugyanis szeptember elején a DC Comics fogta magát, és újraindította az összes képregényét. Itt az idő, hogy te is bekapcsolódj a legnagyobb szuperhősök világába!

Az egész úgy kezdődött, hogy a mindössze öt részes Flashpoint képregény keretében Flash (a világ leggyorsabb embere) visszautazott az időben, hogy meggátolja egy szuperbűnöző turpisságait, ám ez a kaland annyira rosszul sült el, hogy a teljes DC Univerzum megváltozott tőle. A képregényes szakzsargonban az ilyen „világfrissítéseket" retconnak hívják, és lényegében arról van szó, hogy az írók akár visszamenőleg is újraírják, újraértelmezik a karaktereket. Megváltozhat az eredettörténet, a személyiség, a családi állapot, de még a ruha is, hogy a szuperhősök igazodjanak a modern kor elvárásaihoz, az új olvasók igényeihez. Hasonló retcon már nem egyszer volt a lassan hatvan éves amerikai képregények között, azonban ilyen nagyszabású változásra még nem igen volt példa a legöregebb hősök (Superman és Batman) életében.

THE NEW 52

A változás tehát nem csak néhány hőst, de a teljes DC Univerzumot érintette, méghozzá oly módon, hogy augusztus végén minden korábbi sorozat véget ért és szeptemberben 52 teljesen új képregény jelent meg Amerikában, mindegyik egyes sorszámmal. Az 52 füzet között akadnak teljesen újak is, de természetesen a legpatinásabb címek (Action Comics, Detective Comics) is megmaradtak, annyi különbséggel, hogy a borítón #914 helyett most #1-es szerepel. Az újraértelmezés célja a DC részéről az volt, hogy egy kicsit gatyába rázzák az egyre inkább széteső univerzumot, ezzel csábítva a képregényekhez teljesen új és olyan olvasókat, akik valamilyen oknál fogva már felhagytak a képregényfüzetek gyűjtésével. Az új status quo szerint a szuperhősök még csak öt év jelentek meg a világban, és az első közöttük Superman volt, akit eleinte nem fogadtak túl jó szívvel a földlakók. Bizony, a DC nem félt belenyúlni az egyes karakterek eredetébe, így például Clark Kent földi nevelőszülei már nem élnek, a Lois Lannel kötött házassága meg sem történt, és az új értelmezés sokkal inkább földönkívülinek fogja mutatni a karaktert, mintsem egy igazi embernek. Ezt hivatott alátámasztani a megreformált Superman kosztüm is, ami most már nem egy „pizsama", hanem egy kék-piros harci páncél, és nagyjából hatvan év után a piros „bugyi" is lekerült az acélember hacukájáról. De nem csak Superman, Batman is átesett némi változáson. Bruce Wayne még mindig egy árva milliárdos, aki a hihetetlen vagyonát a bűnüldözésre fordítja, azonban Batman még korántsem olyan elfogadott karakter, mint ahogy az még pár hónapja volt a képregényekben. Sokan még el sem hiszik, hogy létezik, csak egy városi legendának tartják, a rendőrség pedig minden lehetséges eszközt bevet, hogy elfogja a Sötét Lovagot – Gotham City éjszakai élete ennek köszönhetően sokkal keményebb a Denevérember számára, mint amilyen eddig volt. Itt érdemes amúgy megjegyezni, hogy a retcon nem egyenlő az újraindítással, tényleg csak újraértelmezésről, az idővonal megvariálásáról van szó, ugyanis annak ellenére, hogy például Batman még nem egy elfogadott igazságosztó, számos korábbi történet (Az első év, A gyilkos tréfa, Halál a családban, The Long Halloween, Dark Victory, stb.) ugyanúgy része a kánonnak, mint eddig. A hősök tehát egy kicsit meg lettek reformálva, de ez korántsem jelenti azt, hogy elvesztették volna a múltjukat.

KÉPREGÉNYBÖRZE OKTÓBERBEN

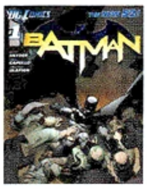
2011. október 16-án (tehát három nappal a magazin megjelenését követően) megrendezésre kerül a 22. képregénybörze, méghozzá a megszokott helyen, a budapesti IV. kerületben található, Munkásotthon utca 3. szám alatti Általános Iskolában. A helyszínen rengeteg árus használt képregényeiből csemegézhetsz, de ott lesznek a kiadók a legfrissebb megjelenésekkel is, sőt, a szervezők olvasósozóbával és beszélgetős programokkal is várják a képregények szerelmeseit.

22. KÉPREGÉNY BÖRZE 2011. október 16.

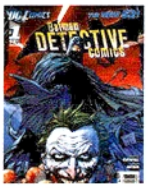
ÉRDEMES CSATLAKOZNI?

A belcímben feltett kérdésre a válasz határozott igen, ugyanis a retconnak hála számos képregény (Justice League #1, Action Comics #1) újra bemutatja a hősök eredetét, az első napokat, így az is bőven élvezheti őket, aki még csak most ismerkedik ezekkel a képregényekkel, azonban az új történeteknek és a megvariált világnak köszönhetően azoknak is érdekesek lehetnek ezek a képregények, akik már mindent tudnak Supermanről és Batmanről. És nem csak a két legnagyobb hősről van szó, hanem az összes többiről is: Flashről, Csodanőről (Wonder Woman), a Zöld Lámpásról, Macskanőről, Éjszárnyról, Robinról, Aquamanről, Supergirlről, és még sorolhatnánk tovább. Ha kíváncsi vagy rájuk, akkor itt a soha vissza nem térő alkalom, hogy csatlakozz hozzájuk.

TOP 5 EZEKET TÉNYLEG ÉRDEMES BESZEREZNI

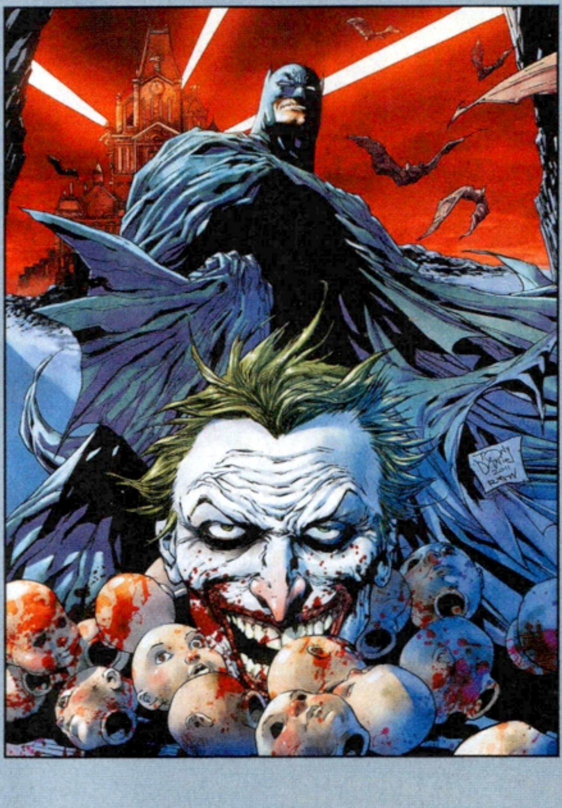

Batman #1

Justice League #1


Detective Comics #1

Catwoman #1

The Flash #1

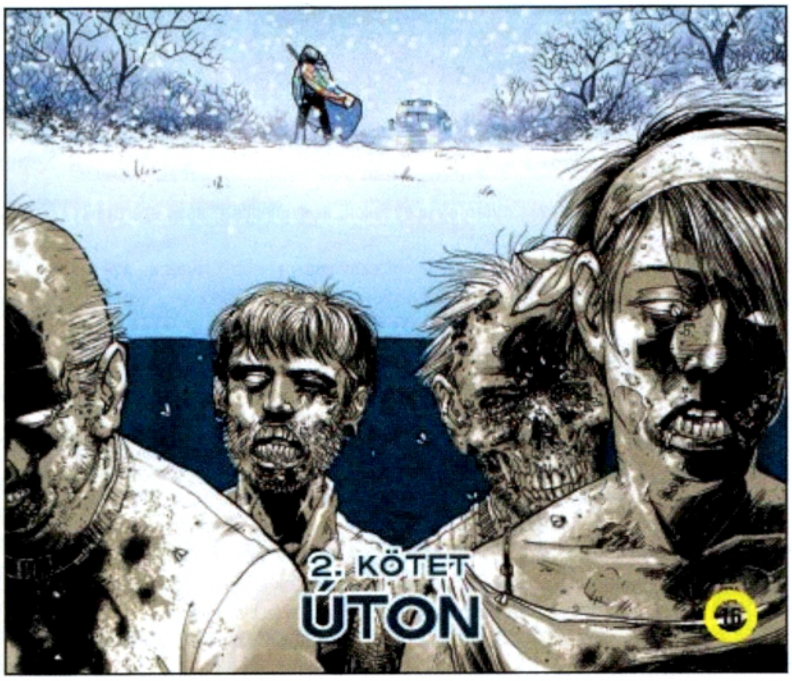


THE WALKING DEAD

Élőhalottak 2.

A 2011/03-és és a 2011/06-os számainkban már foglalkoztunk a magyarul is megjelent The Walking Dead képregény első kötetével, most pedig arról számolhatunk be, hogy megjelent a második rész is.

A történet ott folytatódik, ahol az előző részben abbamaradt, a Shane és Rick között lezajló halálos konfliktust követően a maroknyi túlélő útra kell, hogy valahol menedéket találjanak az élőhalottak és az egyre nagyobb problémát jelentő időjárás ellen. Az út nem csak izgalmas eseményeket, de új karaktereket is tartogat az olvasók számára, és Robert Kirkman az első kötet lassú borzongása után egy kicsit magasabb fokozatra kapcsol, mind a zombikat, mind a túlélők zavarodottságát illetően. Egyre fogyatkozó hőseinknek ezúttal sem az életbenmaradás, hanem az életbenmaradottakkal való együtt létezés jelenti a legnagyobb problémát. Apró emberi konfliktusok, kisebb és nagyobb tévedések növelik folyamatosan a feszültséget, és ahogy a szereplők, úgy az olvasó sincs biztonságban, lévén Kirkman nem bánik kesztyűs kézzel a karaktereivel, így könnyen megeshet, hogy a számunkra legkedvesebb szereplő távozik el végleg az egyik oldalon. A The Walking Dead – habár nem mellőzi a sokkoló és naturális jeleneteket – a második kötetben sem az élőhalottakkal fejt ki igazi hatást, hanem a zseniálisan megírt karakterekkel és a köztük feszülő, teljesen emberi, teljesen hihető ellentétekkel. A legnagyobb veszélyt ugyanis még mindig nem a csoszogó, mindig ugyanúgy viselkedő zombik jelentik, hanem azok az élők, akiknek a lépései előre megtervezhetetlenek. A képregénysorozat hazai kiadásának második kötete Úton alcímmel kerül a boltok polcaira, s ahogy elődje, úgy a mostani rész is kiváló, mind a külcsín (papír és nyomás minősége), mind a belbecs (fordítás) szempontjából. A 144 oldalnyi olvasnivaló 2290 forintért szerezhető be, és a vásárlást nem csak azoknak ajánljuk melegen, akik már olvasták az első részt, de azoknak is, akik szeretnének egy valóban felnőtt, valóban elgondolkodtató (egyben szórakoztató) képregényt a kezükben tartani.



FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, jelenleg már **több, mint 8000 olvasónk** követ minket a világ legnagyobb közösségi hálózatában, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információ-morzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből, kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz...

Ha még nem vagy tagja a csoportunknak, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, és egyszerűen nyomni egy Like-ot (magyar verzióban Tetsziket), és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

SZAVAZÁS A FACEBOOKON

Hónapól hónapra igyekszünk az olvasók kedvében járni, és az év elején azt találtuk ki a szerkesztőségben, hogy mostantól minden hónapban felteszünk egy viszonylag régi számot a **DVD-melléklet**re, megmutatva, hogy milyen volt évekkel ezelőtt a **Guru**.

Most is a **Facebook**ot használtuk, hogy megkérdezzük az olvasókat, melyik régi számunkat látnák szívesen a lemezmellékleten. Az **2001/01**-es, az **2001/09**-es, az **2002/10-11**-es, a **2003/01**-es és a **2003/06**-os PC Gurukra lehetett szavazni, és ezúttal a **2013/06**-os számunk nyert, amit most annak rendje és módja szerint meg is találhattok a DVD mellékleten.

Szavazás természetesen októberben is lesz, régi és még régebbi számokkal, ha szeretnéd, hogy rajtad is múljon, mi kerül a következő számunk DVD mellékletére, akkor figyeld a Facebookot, és szavazz te is.

KÖZVÉLEMÉNYKUTATÁS A FACEBOOKON

Mióta megjelent az új **szavazás opció** a Facebookon, azóta rendszeresen szeretjük megkérdezni a véleményeteket bizonyos témákban. Néha csak arra vagyunk kíváncsiak, hogy mennyire tetszett egy-egy játék, máskor pedig kisebb **közvéleménykutatásokat** végzünk. Lássuk az egyik szeptemberi kérdésünket és az arra érkező válaszokat:

Neked melyik tetszik jobban a 2011/10-es szám borítói közül?

A legutóbbi számunk két borítóval jelent meg, az előlapon a **FIFA 12**, míg a hátlapon a **Driver: San Francisco** kapott helyet és a szavazásban arra voltunk kíváncsiak, hogy nektek melyik tetszett jobban. Összesen **445**-ön adtátok le a voksotokat, **165**-en a **FIFA 12**-re, míg **280**-an a **Driver**re, így végül az utóbbi lett a „nyertes".

Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a „Follow" gombra.

VIDEOTESZT DIABLO 3 BÉTA

A fél szerkesztőség azonnal belevetette magát a Diablo 3 bétájába, ugyanis abban a szerencsés helyzetben voltunk, hogy az elsők között próbálhattunk ki a zárt tesztszakaszt. Miguel és Chris kipróbálta az összes játszható karaktert, legalább egy tucatszor végigvitték a sajnos elég rövidre sikeredett bétát, majd fogták magukat, s leültek mikrofonunk elé, hogy elmondják, miért is olyan szomorúak, hogy 2012-re tették a megjelenést.

VIDEOTESZT BATTLEFIELD 3 BÉTA

Szeptember végén indult a Battlefield 3 nyílt bétatesztje is, amit bárki kipróbálhatott, ha sikerült megugrania a rendszerkövetelmény által állított lécet. Eleinte úgy tűnt, hogy csak egy pályán vehetünk részt a csatározásokban, de aztán meghívást kaptunk a járművekkel telezsúfolt Caspian Border nevű térképre is, így aztán mindkettőről videót is készítettünk. A kérdés már csak az, hogy ezek után hogyan fogjuk kibírni az október 28-ai megjelenésig.

VIDEOTESZT SPACE MARINE

A Warhammer-játékok hivatalos szállítója úgy döntött, hogy szakít az eddigi bevált Dawn of War szériával, és egy vérbeli akciójátékot tett az asztalra. A Relic csapata hihetetlen műgonddal és odafigyeléssel ismét bebizonyította, miért is van jó kezekben a franchise, Space Marine című alkotásukról szinte egyetlen rossz szavunk sem lehet. Bár nem túl szép, nem túl hosszú, nem túl változatos, mégis jó játék, melyről Chris és Wilson is elismerően nyilatkoznak videotesztünkben.

VIDEOTESZT BATMAN AC

Talán már feltűnt a borító, a poszter-melléklet és a nyolc oldalas cikkünk után, hogy ebben a számunkban különösen nagy figyelmet fordítottunk a legújabb Batman-játékra, amelynek tesztjéért Bate egészen Londonig utazott. A két nap alatt, amíg bezárták egy szobába a játékkal együtt, végigjátszotta az egészet és teljesített jó pár mellékküldetést. Tíz perces videotesztünkben most elárulja, miért lesz érdemes novemberben beszereznünk a folytatást.

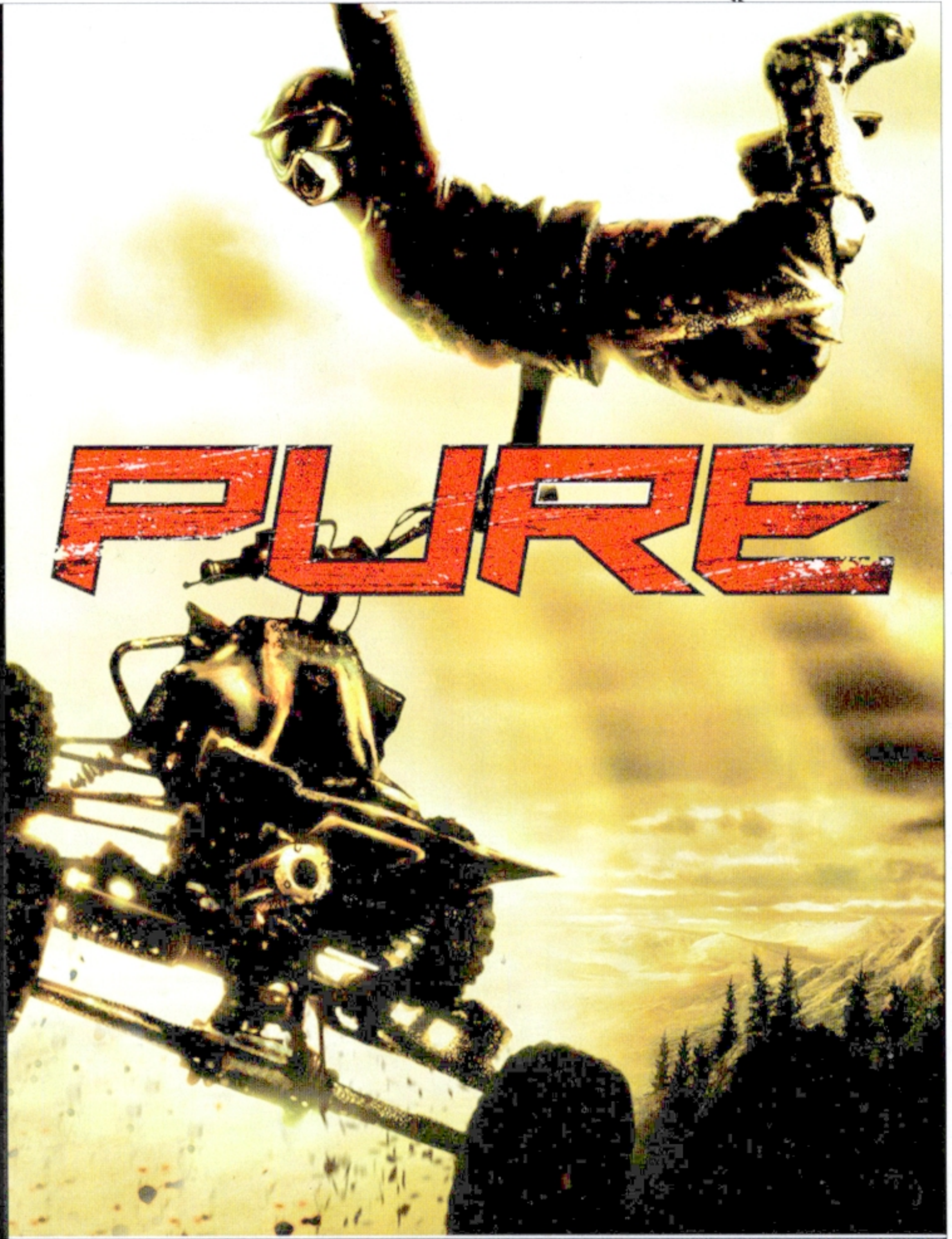
VIDEOTESZTEK A DVD-N

Batman: Arkham City / Battlefield 3 bétateszt / Diablo 3 bétateszt / Gears of War 3 / Hard Reset / Resistance 3 / Skydrift / Warhammer 40,000: Space Marine

2011/11

PURE

PC guru DVD



PC GURU DVD-MELLÉKLET

Teljes játék, demók, videók, videotesztek, háttérképek és hasznos felhasználói programok

Battlefield 3

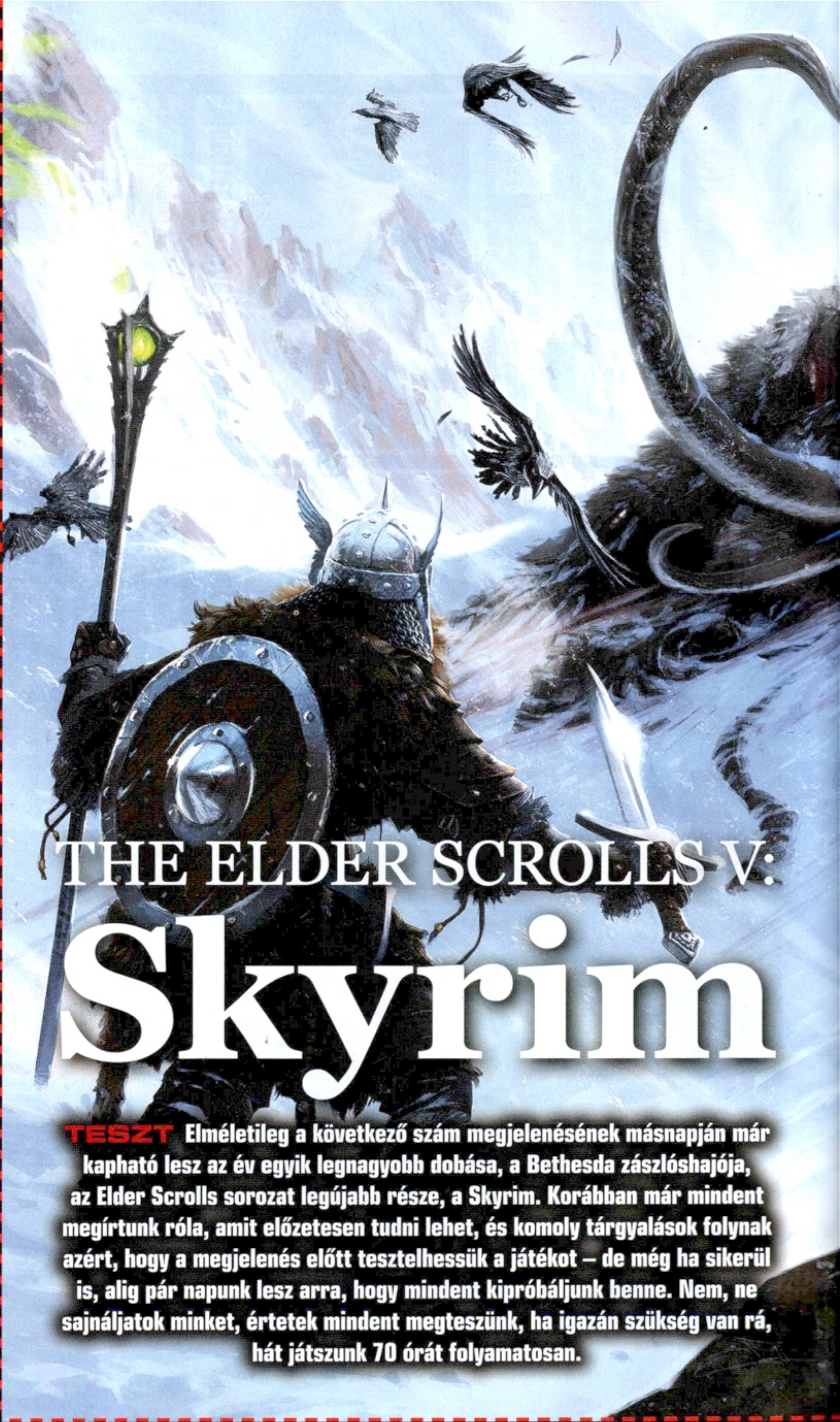
TESZT A szokásokhoz híven idén is durva hónap lesz az október: az EA már bejelentette, hogy a Battlefield 3 bétában látott állapot az egy hónappal ezelőtti fejlettségi szint, azóta szinte mindent kikalapáltak, és a játék a jóslatoknak híven a földbe döngöli a konkurenciát. Hogy valóban így van-e, az csak a novemberi PC Guruból derül majd ki

Might & Magic Heroes VI

TESZT Elméletileg az aktuális számban tesztelhettük volna, de sajnos a lapzártáig sem kaptuk meg a tesztváltozatot – reméljük ez nem azért van, mert az utolsó pillanatban mégis csúszik a játék. Egy dolog biztos: a következő számban semmi sem menti meg a Black Hole srácokat attól, hogy a szerkesztőség kiéhezett tagjai rászabaduljanak a játékra.

Assassin's Creed: Revelations

TESZT Ha minden igaz, akkor novemberben végleg lezárul Ezio kalandja, és a római kitérő után most Konstantinápolyba tehetünk látogatást. Ráadásul irányítható karakterként visszatér Altair is, így az AC-széria legújabb része ismét kihagyhatatlan vételnek tűnik.



THE ELDER SCROLLS V: Skyrim

TESZT Elméletileg a következő szám megjelenésének másnapján már kapható lesz az év egyik legnagyobb dobása, a Bethesda zászlóshajója, az Elder Scrolls sorozat legújabb része, a Skyrim. Korábban már mindent megírtunk róla, amit előzetesen tudni lehet, és komoly tárgyalások folynak azért, hogy a megjelenés előtt tesztelhessük a játékot – de még ha sikerül is, alig pár napunk lesz arra, hogy mindent kipróbáljunk benne. Nem, ne sajnáljatok minket, értetek mindent megteszünk, ha igazán szükség van rá, hát játszunk 70 órát folyamatosan.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

NOVEMBER 10-ÉN

JELENIK MEG!

NYEREMÉNYJÁTÉK

Szeretnél te lenni az a szerencsés, aki megnyerni a PC-s Batman: Arkham City gyűjtői változatát? Ha igen, akkor nem kell mást tenned, mint megfejteni Rébusz rejtélyét, amit a magazin hasábjain rejtett el. A feladat nem egyszerű, de nem is lehetetlen, ha követed az alábbi instrukciókat, akkor meglelheted a megfejtést, és bekerülhetsz azoknak a csoportjába, akik között kisorsoljuk az impozáns gyűjtői csomagot.

HOGY MIT KELL TENNED? LÁSSUK:

1.
Keresd meg a magazin oldalain elhelyezett Rébusz kérdőjeleket. ?

2.
Jegyezd le az oldalszámokat, ahol a kérdőjeleket találtad.

3.
Rakd növekvő sorrendbe a kapott számokat.

Ha megvan a helyes sorrend, akkor már nincs is más dolgod, mint rájönni, hogy a számok mihez kapcsolódnak. Segítségképpen csak annyit mondanánk, hogy a megfejtés négy betű, és a megfejtésnek részben köze van a játékok világához is.

HA ELÉG ÜGYES VAGY ÉS RÁTALÁLSZ A MEGFEJTÉSRE, AKKOR ÍRD MEG NEKÜNK A BATE@PCGURU.HU EMAIL CÍMRE, ÍGY KERÜLHETSZ BELE ABBA A CSOPORTBA, AKIK KÖZÖTT VÉGÜL KISORSOLJUK A BATMAN: ARKHAM CITY GYŰJTŐI VÁLTOZATÁT. A NYERTES NEVÉT A PC GURU KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN FOGJUK NYILVÁNOSSÁGRA HOZNI.

SOK SZERENCSÉT ÉS JÓ REJTVÉNYFEJTÉST MINDENKINEK!

2 OLDALÚ POSZTER • MATRICA • BÓNUSZ DLC-KÓD

TELJES JÁTÉK: PURE

PC GURU

EGOLVASOTTABB

1995 Ft 2011. 11.

TESZT A TÚLÉLÉS A TÉT!

RAGE

BÉTA MIKOR A POKOL MAGA A PARADICSOM

DIABLO III

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

KIHAGYHATATLAN AJÁNLAT: AZ IDEI LEGJOBB JÁTÉKOK EGYIKE, VAGY GAMER JÁTÉKFIGURA A 12 HÓNAPRA SZÓLÓ ELŐFIZETÉS MELLÉ

MOST POSZTER MELLÉKLETTEL

BATMAN ARKHAM CITY

NYOLC OLDALAS, EXKLUZÍV TESZT, AMIBŐL MEGTUDHATJÁTOK, HOGY A ROCKSTEADY MÁSODIK BATMANES JÁTÉKA MIÉRT ESÉLYES ISMÉT AZ ÉV LEGJOBBJÁNAK CÍMÉRE. RÁADÁSUL MÉG A GYŰJTŐI KIADÁST IS MEGNYERHETITEK!

ÉRKEZIK A TRÓNKÖVETELŐ?

GUILD WARS 2

Lehetséges, hogy van egy játék, ami végre megszorongatja a WoW-ot?

VÁR RÁD A HAZAI PÁLYA!

IGNITE

Magyar fejlesztők meglepően jó, budget autós játéka a Guru szerkesztőség kedvencei között

FANTASY RTS A MONITOROKON

TRÓNOK HARCA

George R. R. Martin világa most egy hardcore stratégia képében várja a rajongókat

ITT A SZÁGULDÓ CIRKUSZ

F1 2011

Tesztünkből kiderül, hogy mennyit javult a 2011-es verzió a tavalyihoz képest